SNK公認 1999年2月1日発行(毎月1回・1日発行) 第5巻第2号/通巻45号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

月刊 ネオジオフリーク

1999 2月号 590yen 芸文社

速報!!
ゲーム概要&キャラクター紹介
餓狼伝説 WILD AMBITION

特別付録
新春スペシャルポスター

27キャラ・サバイバーモード攻略
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98



新春キャラ&声優メッセージ集

第8回 ネオジオキャラ オフィシャル人気投票 結果発表

幕末浪漫 第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～
対人戦攻略

生駒治美&神谷けいこの “ねおちゅぴ通信”

連載コミック
KOF炎の不条理劇場 by 藤井みほな

SNK宣伝課 中村はんの “今日もタルいわ” by RURU

声優連載コラム
生駒治美/安井邦彦



NEOGEO POCKET
僕らのゲームで行く。
どれにしようかな
GOING MY GAME
これからもソフトがぞくぞく登場!
宿命の対決、超人気の格闘ゲーム
ポケット格闘シリーズ
キング・オブ・ファイターズ R-1
好評発売中
4,500円(税別)
©SNK 1998
ちょっぴり不思議な育成シミュレーション
めろんちゃんの成長日記
好評発売中
3,800円(税別)
©ADK 1998
パーツを入手して自分のロボットを改造・強化するRPG!!
酒場
ショップ
広場
ここは、スターポートの町よ
バイオモーターユニトロン
2月発売予定／価格未定
©YUMEKOBO 1999
最強ロボをキミの手でつくりだせ!
NEW
バイオモーターユニトロン
スタイルを大事にするから、
自分のカラーにこだわる。
ネオジオポケット 好評発売中／価格7,800円(税別)
●グリグリ動くレバーでゲーム操作がスムーズ
●システムソフト内蔵(カレンダー/世界時計/星占い/アラーム)
●ドリームキャストとつながり、拡がる遊びの可能性
●無線でゲームができるワイヤレスコミュニケーションユニット登場予定
プラチナホワイト
プラチナブルー
カモフラージュブラウン
プラチナシルバー
カモフラージュブルー
メイプルブルー
カーボンブラック
クリスタルホワイト
1998グッドデザイン賞 受賞商品
NEOGEO POCKET



The Future Is Now
SNK
ネオジオポケットで、いざ真剣勝負!
©SNK 1998
レベル選択
風間火月
剣客
剣豪
剣聖
風間火月
橘右京
1P KAZUKI SOUGETSU
1P KAZUKI HAOHMAL
サムライスピリッツ!
ポケット格闘シリーズ
TM
●再び蘇った魔人·天草四郎時貞を倒せ!
●おなじみ12人の剣士が火花を散らす!
●修羅か羅刹か。2つの剣質が選べる!
●通信ケーブル(別売)で2人対戦も可能!
ポケット格闘シリーズ第2弾
ネオジオポケット専用ソフト『サムライスピリッツ!』
好評発売中 価格4,500円(税別)
アイテムで強くなるサッカーゲーム
ポケットスポーツシリーズ
ネオジオカップ'98
好評発売中
3,800円(税別)
©SNK 1998
いつでも、どこでも、一局いかが?
将棋の達人
好評発売中
3,500円(税別)
©ADK 1998
メジャー気分でベースボール
ポケットスポーツシリーズ
ベースボールスターズ
好評発売中
3,800円(税別)
©SNK 1998
今日からキミもLet's play TENNIS
ポケットスポーツシリーズ
ポケットテニス
好評発売中
3,800円(税別)
©YUMEKOBO 1998
パーツでつないで消しまくれ
連結パズル
つなげてポンッ!
好評発売中
3,500円(税別)
©YUMEKOBO 1998
ゴーイング マイ ゲーム
特報!
ネオジオポケットに
ニューカラー誕生
ネオジオポケット[クリスタル]が
「サムライスピリッツ!」
限定スペシャルBOXで新登場!
ネオジオポケットに新しいカラーバリエーションが
生まれました。その名は「クリスタル」。
今回は最新作『サムライスピリッツ!』とセットで
の限定発売のみ(しかも、特製ストラップ付き)。
ネオジオポケットをまだ持っていないキミ、
このチャンスを逃すな!!
『サムライスピリッツ!』限定スペシャルBOX
好評発売中
セット価格 12,300円(税別)
●本体色は印刷のため実際の商品とは若干異なります。●仕様、発売日、価格等は予告なしに変更することがあります。●画面はすべて開発中のものです。 ネオジオポケット, NEOGEO POCKET, はSNKの商標です。
インターネットで"ネオジオポケット"の最新情報をキャッチしよう! SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社 エス·エヌ·ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKサービスセンター☎06(6339)0110[受付時間]9:00~17:00(土·日·祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。

ゲーム攻略＆紹介

コンシューマ・インフォメーション

設定資料

声優連載コラム

コミック

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●晴れ着三人娘
イラスト●森気楼（SNK）　©SNK 1998
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）



CONTENTS

NEO·GEO FREAK 2月号

新春 キャラクター&声優メッセージ

あけましておめでとうございます。
毎年恒例となりました、ネオジオキャラクター&声優さんからのメッセージをお届けいたします。
掲載したサイン色紙のプレゼントを巻末にておこなっておりますので、ふるってご応募くださいませ。
本年もどうぞよろしくお願い申し上げます。

平成11年新春
ネオジオフリーク編集部



八神(やがみ) 庵(いおり)

年が明けようが
関係ないことだ…
俺の望みは京、
貴様を葬ることだ!!





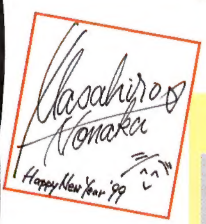
安井邦彦(やすいくにひこ)

あけましておめでとうございます。本年もどうぞよろしくお願いします。
1999年も健やかに!
そして庵には真実の愛を!
そして僕には、何を?



草薙(くさなぎ) 京(きょう)

よっ、おめでとさん!
新しい年も明けたし
今年も応援よろしくな!
燃やしまくるぜ!!





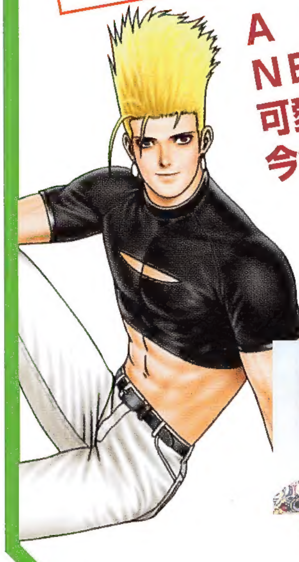
野中政宏(のなかまさひろ)

あけましておめでとうございます!
今年のKOFが出るかどうかは、7月にやってくるアンゴルモアの大王次第。俺たちは負けないぞーっ!! って、あれ?

二階堂紅丸（にかいどうべにまる）



A HAPPY NEW YEAR!!
可愛いお嬢さんたち
今年も応援よろしくな!!



モンスター前塚（まえつか）



①明けましておめでとうがらし ②今年もよろ4×9＝36 ③初春お喜び申し上げマントヒヒ この中で本当に考えたご挨拶はどれでしょう？ 正解はCMのあと!! 番組か!!

矢吹真吾（やぶきしんご）



え、俺なんかが挨拶してもいいんっスか？
何か照れるけど…
今年も燃えるぜっ!!



子安武人（こやすたけひと）



あけましておめでとう。今年もじゃんじゃんバリバリいくぜー!! 君たち、応援してくれよな!! ぐおおおおお、燃えるぜえ!!

レオナ



新年…？
それがどうしたの？
祝えばいいの？
とりあえず…おめでとう

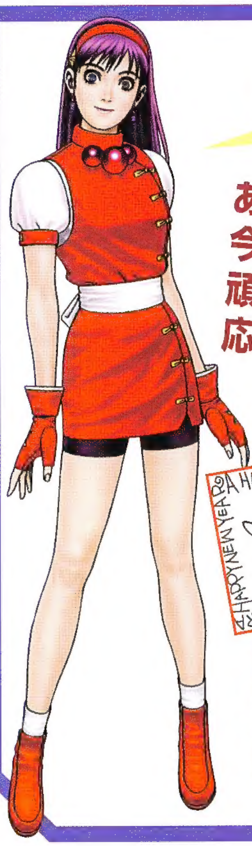


弓　雅枝（ゆみまさえ）



今年は1999年。なんだかワクワクしますね。もう世紀末なので、私は引っ越しします。みなさんは何をしますか？ みんなで世紀末を楽しみましょう。

麻宮アテナ（あさみや）



あけましておめでとう！
今年もせいいっぱい
頑張っていきたいです！
応援してくださいね!!

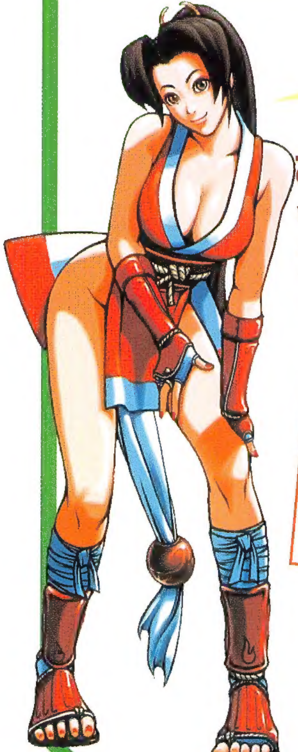


池澤春菜（いけざわはるな）

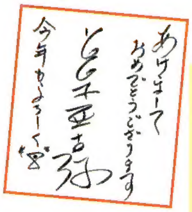


あけましておめでとうございます。みんなにとって、今年もステキな年でありますように。今年もいっぱい応援してねん♡

不知火　舞（しらぬい　まい）



**あけましておめでとう!!
今年も一生懸命
頑張りまーす!!
アンディとの仲も
応援してね♡**

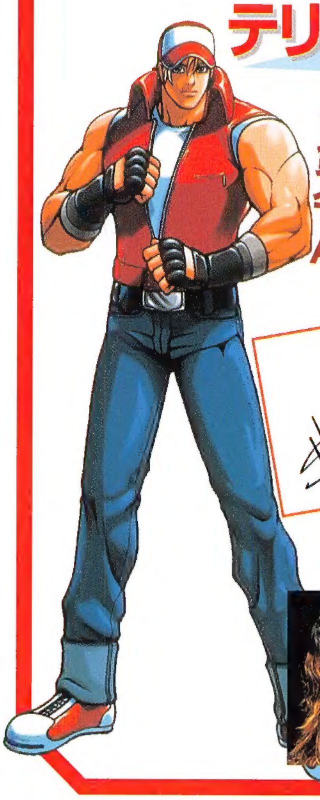




曽木亜古弥（そぎあこや）

迎春。みなさま、どんなお正月をおすごしですか？　舞の誕生日も忘れないでね♡　'99年、何が待ち受けているやら楽しみです。今年も舞を可愛がってくださいまし。

テリー・ボガード



**多くのライバルたちに
負けないように
今年も暴れまくるぜ！
ALL RIGHT!!**





橋本さとし（はしもと）

yeah!! Happy New Year. いつもお世話になってます。今年もテリー共々橋本さとし、ロックンロールな、そしてファイヤーな年にしたいと思います。本年もよろしく!!

李　香緋（リー　シャンフェイ）



**あけましておめでと!!
今年もあたしは
頑張るからさ
みんなも頑張りなよ!!
あー、お腹すいたぁ…**





金月真美（きんげつまみ）

新年明けましておめでとうございます。SNKファミリーに加わって、格闘ゲームに目覚め、出会いってよいナと思っています。今年もどうぞよろしくお願いいたします。

山崎竜二（やまざきりゅうじ）



**正月だぁ？
浮かれてんじゃねえ…
俺のドリルで景気よく
いってみるかぁ？**





石井康嗣（いしいこうじ）

新年あけましておめでとうございます。今年は餓狼伝説64で、3Dです。山崎も3Dです。楽しみです。今年も応援よろしく。

霸王丸(はおうまる)



よう、めでてえな！
今年も気の向くまま
やってくからよ
おめえらも
しっかりやんな!!





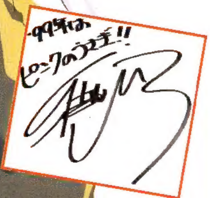
中村大樹(なかむらだいき)

新年、明けましておめでとう！　20世紀も残すところあとわずか、しかし俺には何も関係ねえ、いつでも風の吹くまま気の向くまま、今宵は酒でも飲んでゆっくりするか…。

アルフレッド



あけましておめでとう！
俺はまだ新人だけど、
先輩たちに負けないよう
せいいっぱい頑張るよ!!





結城比呂(ゆうきひろ)

今回アルフレッドという健康的な少年を演じさせてもらい、大変光栄に思っています。自分にとって新しいジャンルですので、作品的にも大切にしたいです。

色(しき)



新しい年が
はじまったの…
私には関係ないけど
あなたにはよいこと
なのかしら…？





南(みなみ)かおり

あけましておめでとです。'98年は色とともに飛躍した年だった…と思いたい！　'99年は色に負けないくらい魅力的な女性に…なれるといいのにな！　今年もよろしくです。

牙神幻十郎(きばがみげんじゅうろう)



正月がどうした？
ふん、くだらん…
俺の前に出るものは
すべて斬るだけだ！





コング桑田(くわた)

あけおめ！　今年も「ごきげんな悪党を演じる」をテーマに、兄弟姉妹に楽しんでもらえるように頑張ります。まず新春のDJのライヴ、そして春のリリパットの芝居で、爆発します！

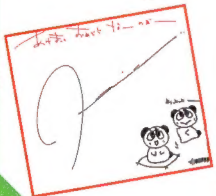
リムルル



あけまして
おめでとう！
今年も姉様に
負けないよう
一生懸命頑張るよ!!
みんなも応援してね

神谷(かみたに)**けいこ**

昨年はみんなにお世話になりながら、楽しい1年をすごせました！　今年はもっとイベントの数を増やして、リムルルと一緒に愛を届けに、みんなの町にいくよっ！　待っててね！





ナコルル



新しい年の
はじまりです
今年も一生懸命
勤めを果たします
見守っていて
くださいね

生駒治美(いこまはるみ)

あけましておめでとうございます。いよいよ2000年まであと1年!!　21世紀を迎えるにあたり、今年はやっぱりドラマチックに生きたいなぁ…。今年もよろしく。





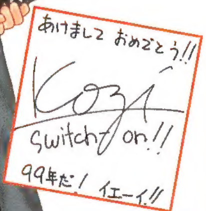
楓(かえで)



よう、新年おめでとう！
何がめでたいのか
よく分かんねえけどさ
ま、今年もよろしくな!!

水津光司(すいづこうじ)

あけましておめでとうございます！　'98年はあっという間の1年で、すぐにすぎ去った感じですが、今年はもう少しのんびりといきたいと思います。





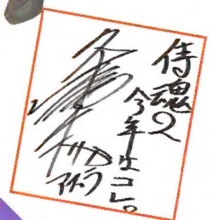
アスラ



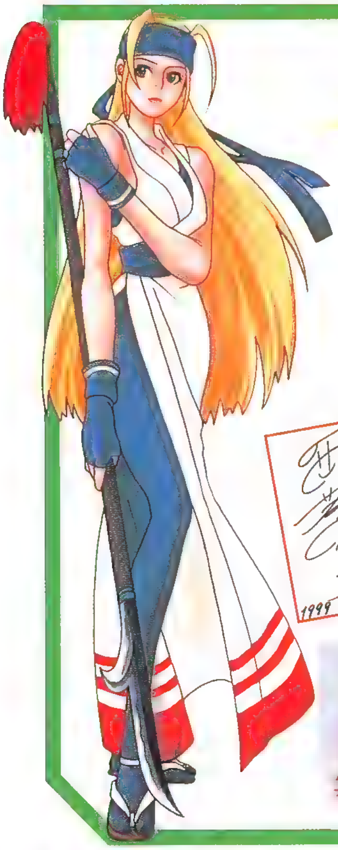
俺には関係ない…
俺が望むことは
ただひとつ、
貴様を倒すことだ！

一条和矢(いちじょうかずや)

初の格ゲー、しかも主役!!　身に余る光栄!!　さっそくアスラ始動！　そして見事斬殺「ぐわーっ！」と自分の声が響く!!　嬉しいやらくやしいやら…。今年は、アスラの年にしたいですね。







雪（ゆき）

新しい年の
はじまりね…
今年はどんな年に
なるのかしら？
みんなが幸せだと
いいわね





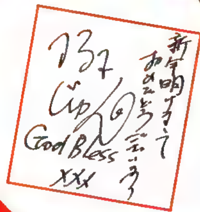
西川葉月（にしかわ はづき）

あけましておめでとうございまする。'98年は色々なことがありましたが、今年は一体どんなことが私を…いや、雪&シェルミーを待ちかまえているのでしょうか。楽しみ♡



御名方守矢（みなかたもりや）

新春か…
1年がすぎ去るのは
本当に早いものだな…
今年もよろしく頼む





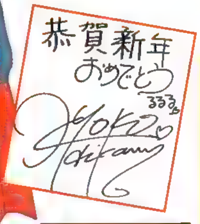
橋本　潤（はしもと　じゅん）

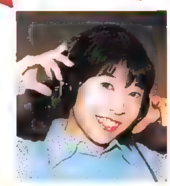
新年おめでとうございます。旧年は御名方守矢、李烈火共々、お世話になりました。『月華の剣士』今年も頑張ります。では、劇団公演とCDドラマでお会いしましょう。



高嶺　響（たかね　ひびき）

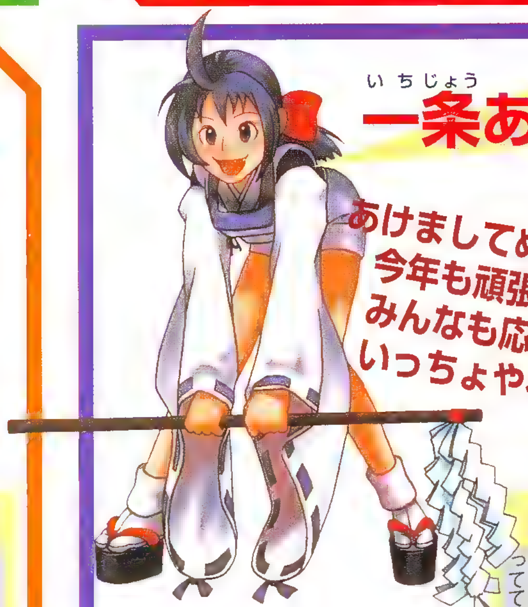
もう新年なのね…
去年はいろんなことが
あったけど
いい1年に
なりますように…





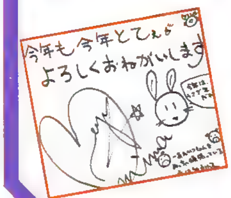
氷上恭子（ひかみきょうこ）

あけましておめでとう。恭賀新年の"恭"は恭子の"恭"！　1900年代最後の年を、思いっきりエンジョイしましょお!!



一条あかり（いちじょう）

あけましてめでたいなぁ
今年も頑張るから
みんなも応援してや！
いっちょやるでぇ〜!!





麻績村まゆ子（おみむらまゆこ）

新しい年になりましたねぇっ。みなさんお元気ですか？今年もめっちゃカワイイ一条あかりちゃんな麻績村まゆ子は頑張りますっ!!!　なので、なので、あかりちゃんを見守っててね。



『餓狼伝説』シリーズ最新作 3Dポリゴンでついに登場！



餓狼伝説 WILD AMBITION ™



SNK
発売日未定／価格未定
業務用HN64 家庭用ROM 家庭用CD SS PS 格闘アクション

昨年から噂となっていた『餓狼伝説』シリーズの最新作が、
何とハイパーネオジオ64にて登場！
しかも、装いもガラリと変わって3Dポリゴンなのだ。
新キャラ2人に復活キャラ1人と、顔ぶれも新鮮で今から期待が高まるぞ。
今月は大まかなシステムの概要と、登場キャラの紹介だ。

システム概要

基本操作

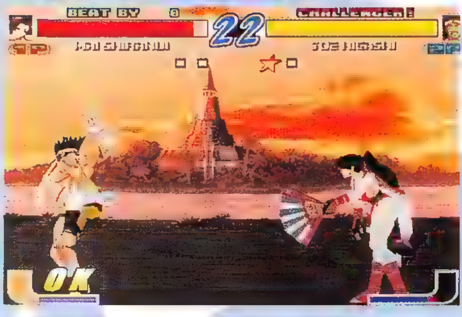
今回の『餓狼伝説 WILD AMBITION』は、3Dになったということでついとまどってしまいそうだが、基本的な操作方法は次の通り。実際は今までの『餓狼伝説』シリーズとそれほど変わらないのだ。きっと前作をやりこんだ人も、違和感なく楽しむことができるだろう。

●レバー操作
- ↑…垂直ジャンプ
- ↗…前方ジャンプ
- →…前進
- ↘…しゃがみ前方移動
- ↓…しゃがみ
- ↙…しゃがみ（下段ガード）
- ←…後退（上段ガード）
- ↖…後方ジャンプ

●ボタン操作
- Aボタン…パンチ攻撃
- Bボタン…キック攻撃
- Cボタン…威力大攻撃
- Dボタン…軸ずらし



開始直後の画面であろうか。紫バックにキャラが浮き上がりいい感じ



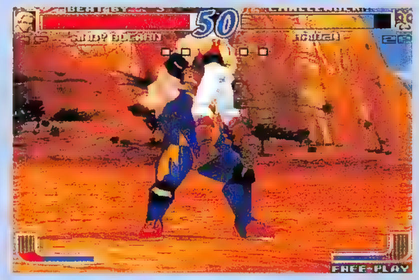
餓狼シリーズでおなじみのジョーの挑発、「なーんちゃって」

特殊操作

- 大ジャンプ…ダッシュ中に↗
- 小ジャンプ…レバーを上方向に少し入力
- クイックダッシュ…レバー→→（入れっぱなしにするとダッシュ）
- バックダッシュ…レバー←←
- 投げ技…レバー→＋C
- 体当たり攻撃…クイックダッシュ中AorBorC
- 受け身…相手に吹っ飛ばされて地面にバウンドする寸前にDボタン
- 挑発…ABボタン同時押し

餓狼伝説 WILD AMBITION

欲望渦巻く巨大都市ーサウスタウン。
僅かな歳月で急成長を遂げたこの都市は、
ギース・ハワードという支配者の
栄光の歴史そのものであった。
その絶対的権力は、人々の運命を狂わせ、
大きな歪みを生み出していく。
WILD AMBITION
いま甦る、哀しき宿命を背負いし狼達の鎮魂歌。



デブ専ファン感涙のライデン復活。今回も火を吹くのだろうか



ビリーの勝利ポーズ。カトリーヌを振るアクションもあるかな？

※記事中のコマンドはすべてマイキャラが右向き時のものです。
※記事内容および画面写真は開発中のものです。製品版とは異なる場合があります。

NEW GAME 餓狼伝説　WILD AMBITION

システム紹介

今回の作品も、おなじみのものから格闘ゲーム史上初のものまで、対戦を盛り上げてくれるさまざまなシステムが導入されているのだ。3Dという表現上、残念ながら今まで好評だったラインはなくなってしまったのだが、新たに「軸ずらし」というアクションが登場したぞ。うまく活用して、白熱した駆け引きを楽しもう。

●軸ずらし

奥または手前に移動して、相手の攻撃を素早く回避するというアクション。しかし、行動終了と同時に大きなスキが生じてしまうのが欠点ではある。相手の動きを読んで使用しないと手痛い攻撃を受けるかも知れないぞ。Dボタンで奥へ、レバー↓＋Dで手前に移動する。また、投げ間合いでレバー→＋Dを入力すると、相手の背後へまわりこむことができるのだ。

●ヒートブロウ

画面下にあるヒートゲージがMAX状態の時に、ABCボタン同時押しで使用可能となるガード不能技。ただしこちらもスキは大きいのだが。ヒットすると、相手はダメージを受けて気絶状態となる。使用するとヒットする、しないに関わらずヒートゲージを消費してしまうため、使いどころに注意。

●オーバードライブパワー

ヒートゲージがMAX状態の時に特定のコマンドを入力することによって、通常より威力の大きい必殺技が発動する。こちらもヒットする、しないに関わらずヒートゲージを消費してしまうのだ。

●カウンターアタック

一定量のヒートゲージを消費してガード状態から反撃へ転じる攻撃。ヒットすると相手はふっ飛ぶのだ。

●相打ち攻撃

威力大攻撃（Cボタン）、特殊技、必殺技などで相手と同じタイミングで相打ちした場合、プレイヤー同士が弾き合う現象が起きる。ダメージは受けないが、両者ともによろめき、一定時間操作不能になってしまうのだ。ただし、素早く必殺技を入力することでよろめき部分をキャンセルできる。

●コンビネーション

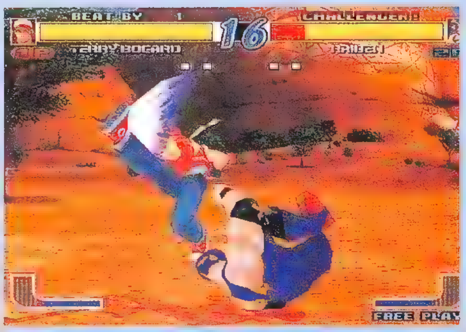
通常技を連続してくり出し相手にダメージを与えていく、対戦で主体となるであろう攻撃。基本コンビネーションとしてA↓B↓Cがあるが、他にも各キャラごとにそれぞれ固有のコンビネーションが存在するのだ。

●ガードデストロイド

相手の攻撃をガードして受け続けると、ガードが弾かれて、あとずさりしながらよろめいてしまう。ガードに耐久値が設定されており、それを超えてしまうと不利な状態へと追いこまれてしまうのだ。ちなみに耐久値の設定は、各キャラクターによって異なっている。

●ガードインパクト

相手の攻撃をガードしている時に特定のコマンドを入力すると、攻撃を押し返し、間合いを離すことができる。これを使うことによって、相手のラッシュからノーダメージで脱出することができる。ただし、ガードインパクト自体に攻撃力はない。



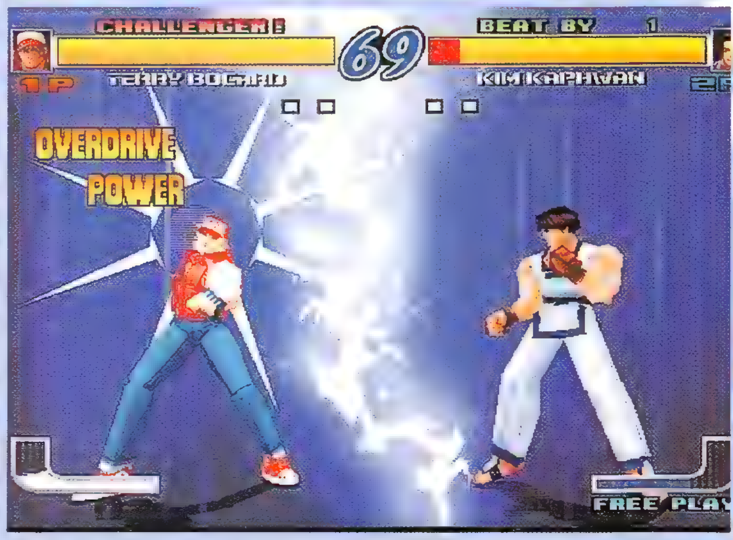
テリーの攻撃を軸ずらしで避ける。画面端限定技ともオサラバか？



カメラアングルが変わるので、気になるキャラの背中もチェック！



何のエフェクトだろう？　全身から血が吹き出しているようにも見えるが



テリーの左上に注目。オーバードライブパワー発動の瞬間らしいぞ



新キャラのつぐみ。ライデンを軽々持ち上げて…。力持ちなのねん♡



突進技のちょうナッコー…じゃなくてバーンナックル！　やはり今回も健在らしいぞ

キャラクター紹介

復讐を誓う飢えた狼

テリー・ボガード



STORY

サウスタウンに悪の新興勢力が台頭してきた頃、ただ一人その勢力に立ち向かった男がいた。孤児であったテリーとアンディの養父である。

幼かったテリーは、常に弱者を思いやる父とともに過ごす時間が一番幸せであった。しかしそんな幸せな時間を、一瞬にして奪い去った男、ギース・ハワード。衝撃に体が硬直し、ただ鼓動だけが張りさけんばかりに高鳴っていく。

ぐったりとした父が最後に遺した言葉「強くなれ…」。

涙の向こうでゆがんだ、あの男の氷のような冷ややかな目を、彼はこの十年間ひとときも忘れることはなかった。そして父の遺言を果たした彼は、今この街に戻ってきた。

PROFILE

[illegible]

兄貴お得意の浴びせ蹴り、クラックシュート！

PROFILE

[illegible]

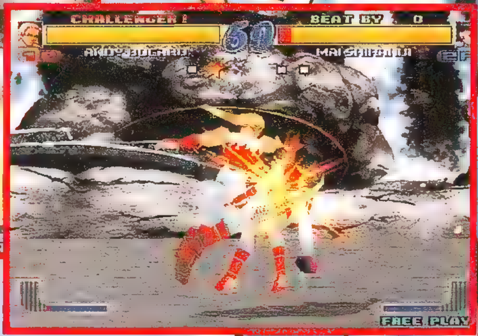
STORY

何を行動するにも、いつも一緒だった。目の前には常に大好きな兄さんの背中があり、それをいつも追っていた自分。でも今は違っていた。養父の仇討ちのため、一人修行の旅に出たテリーをやはり追うかのように、アンディは小柄な自分の体格にあった武術を求めて、単身日本へ渡り、骨法拳を習得した。いつからだろうか、そこに、兄テリーの背中はなかった…。

時は流れ約束の日、師匠に別れも告げず、一人目的の地へ急ぐアンディ。彼の心に去来するものとは、仇討ちなのか、それとも…。

これは一体何でしょう。舞を食っているように見えますが…。いやん♡





「こんな時間までどこいってたんだ！」「あ〜れ〜」な亭主関白ビンタ…ではない



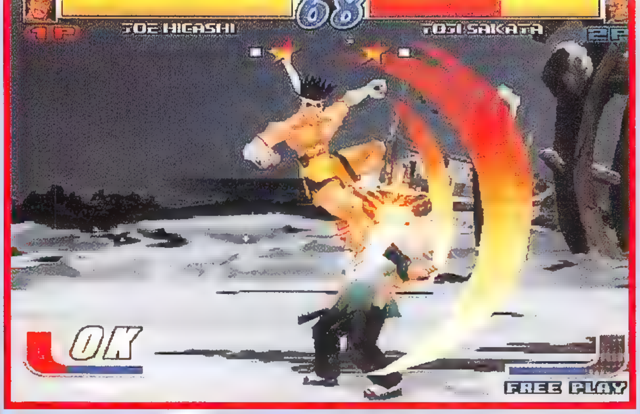
兄の存在を越えるために

アンディ・ボガード

俺様最強ムエタイチャンプ

ジョー・ヒガシ





初対面のじじいも容赦なく蹴ります。エフェクトも派手で気持ちいい

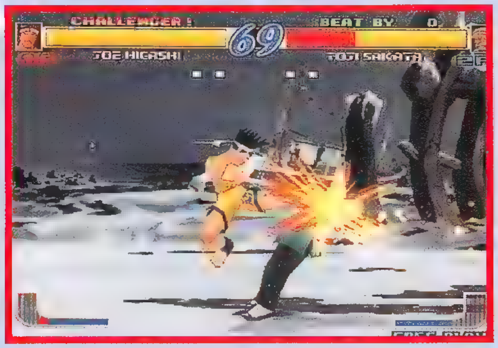
STORY

ムエタイ史上最強とうたわれる彼が闘い続ける理由―それは「最強」への純粋な憧れであると同時に、「強い奴が一番偉い」という持論にもとづいている。

そんな彼の元に届いたキング・オブ・ザ・ファイターズの開催及び参加出場の知らせは、自分が世界最強である事実を世に知らしめる絶好の機会であった。だが、それを笑い飛ばす者はいない。なぜなら、そのおかしいくらいの自信が決しておおげさなものではないということを、彼を知る誰もが確信しているからである。翌日、ムエタイの若き王者―東丈はさっそうとサウスタウンへと旅立っていった。

PROFILE

国籍：日本
格闘スタイル：ムエタイ
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]



スラッシュキック！　頼れる突進技であって欲しいものです

NEW GAME 餓狼伝説 WILD AMBITION

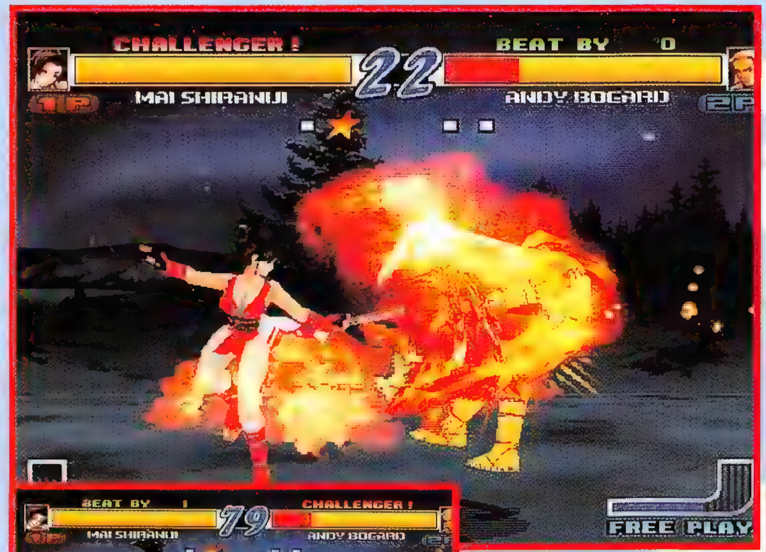
元祖お色気ヒロイン

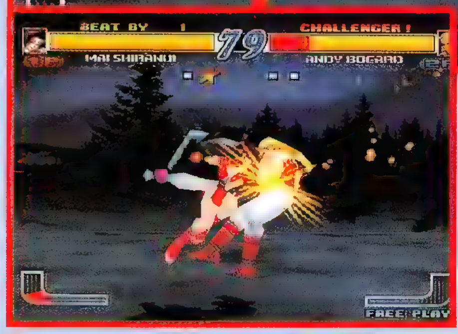
PROFILE

[illegible]

STORY

不知火流忍術の正統後継者としてこの世に生を受けた彼女は、幼少の頃から、想像もつかぬほどの苛酷な試練をこなしてきた。そしていくつもの季節が移り変わり、ついには奥義継承のあかしである「不知火の焔」をその身にまとうのであった。
　ある日、彼女は祖父・半蔵の弟子として厳しい修行にはげむ、青い瞳をした青年を知る。鬼気とした表情で、何かを乗り越えんとするその青年に、いつしか彼女は恋をしていた。そして修行を終えた青年が里を下りていく姿に、彼女は彼がこれより死地へおもむくのだとさとる。その夜、彼女は一族の掟を破り、独り不知火の里をあとにするのであった。





龍炎舞で燃えまくりのアンディ。骨まで焦げて超ウェルダン

「こんな時間までどこいってたの！」「げふっ…」な嫉妬妻エルボ―…ではない



不知火(しらぬい) 舞(まい)

キム・カッファン

悪を砕くテコンドー



STORY

テコンドーを国技とする韓国ー中でも特に彼の足さばきは誰もが認めるほど、華麗さと鋭さをかね備えていた。彼自身の性格も正義感が強い、真っすぐな人柄であった。また、どの闘いにおいても全力を尽くし、相手に敬意を払う姿勢と信念は、多くの若者の心をとらえ、道場の門を叩く人間も少なくなかった。

そんな彼の元にキング・オブ・ザ・ファイターズ参加出場の知らせがとどいた。テコンドーこそ最強の格闘技であると世界に証明するため、また彼自身そうであるとかたくなに信じて…。

サウスタウンへ乗りこんでいく彼の眼には、一片の曇りもなかった。

PROFILE



黄金の脚技で悪人大昇天。正義は勝ぁつ！



キムの旦那は今回も悪人の顔を踏みまくります。俺の足を舐めろ！

STORY

ギースに絶対的な忠誠心を持ち、棒術を使わせれば右に出るものがいないほどの実力者ビリー・カーン。その昔ギースの命令に従い、自分の棒術に磨きをかけるべく東洋でも名をはせる人物の門下となった。月日は流れビリーの技はさらに切れ味を増し、ついにはその師の命も奪ってしまうのであった。ギースがそうしたように…。

それ以来、彼の用いる棒は、血のように赤く染まっている。

PROFILE



カトリーヌの接合部分まで、ちゃーんと再現されてます





下段の蛇が偽善者のヒザを砕く。ちゃんと舌も出してますな

STORY

幼い頃より単身で生き抜く術を身につけた、生まれもっての一匹狼。そんな彼にも唯一、気を許した人物がいたが、その人物の死が彼を狂気に走らせた。死と隣り合わせの世界で拳を振るってきた彼にとって、闘いとは殺るか殺られるかだけである。手に入れたいもののためには手段を選ばず、蛇のような執拗さで獲物を捕らえる。彼の目的は、ギースコネクションを獲得することにある。

暴力に狂った一匹狼 山崎竜二（やまざきりゅうじ）



イイ子ちゃんな方々のツラは迷わず拳で叩き潰してあげましょう♡

やはり今回も中間～遠距離戦がメインとなるのだろうか？



PROFILE

国籍：[illegible]
格闘スタイル：[illegible]
誕生日：[illegible]
身長：[illegible]
体重：[illegible]
血液型：[illegible]
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：[illegible]
嫌いな物：[illegible]
大切な物：[illegible]
得意スポーツ：[illegible]



ギースの忠実なる影 ビリー・カーン

ライデン

覆面のラフファイター

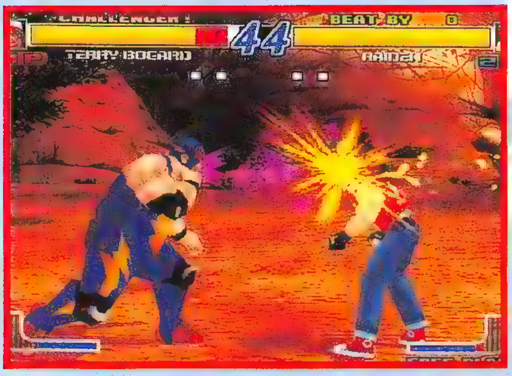


STORY

もともと、子供好きの優しい男であり、プロレスラー時代は正統派ヒーローとして子供たちに絶大な人気を誇っていた。しかし、タッグリーグの決勝戦でパートナーの裏切りにより、八百長行為の疑いをかけられ協会から追放されてしまう。

その後マスクをかぶり、極悪非道なストリートファイトを展開していたが、その乱暴なファイトがギースの目にとまり、雇われファイターとなった。

過去のキング・オブ・ザ・ファイターズで、ビリーに次ぐ優勝回数を誇っている。



毒霧炸裂！？　大昔の某レスラーを思い出しますな

PROFILE

[illegible]



巨体舞う人類の夢。背中がかゆくなってもロボタンは離さないぜ！

STORY

日本の大阪に住んでいる一見ごく普通の女の子、つぐみ。しかし、幼い頃父親から教わったレスリングが彼女の運命を大きく変えてしまった。楽しいこともできず、自由な時間すらなく、好きな男の子からも「プロレスをする女の子はダサイ」といわれ彼女はついにやめようと決心する。

しかし、父の強引な性格から、「キング・オブ・ザ・ファイターズ」に出場し優勝したら、の条件を突きつけられ、つぐみは泣く泣くその条件を飲んでしまう。

もともとレスリングが嫌いではなかった彼女にとって闘いに勝利していくうちに、格闘が楽しく思えるようになっていった。

ＮＥＸＴ　ＲＯＵＮＤ！

つぐみの心は高揚感に支配されていった。

PROFILE

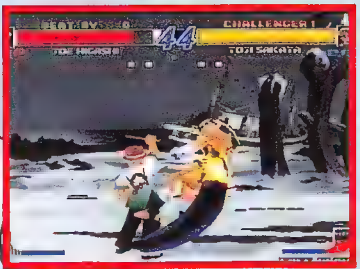
[illegible]



失礼♡な投げ技もちゃーんとあります。一緒に天国見よう

「死合う」強敵を求めて





これは扇子？　投げて「かちょ～せん」というのはナシよ

STORY

格闘技界において、伝説と化している大南流合気柔術最強 最後の使い手である。

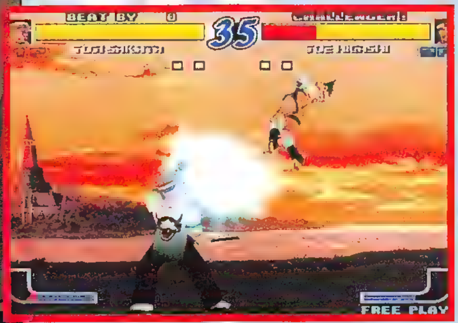
彼の闘いの観念は「死合い」であり、現に数々の修羅場をくぐり抜けてきた。

ギースに合気術を教えた師とは、昔お互いに実力を認め合った仲であったが、「死合う」という観念において対立する仲でもあった。

そんな友がギースという男に倒されたと知るが、武道家としての宿命を感じ、悲しみの感情は起こらなかった。それよりも、久しぶりに死合える相手 ギースの出現に武道家としての血が騒ぎはじめていた。

坂田冬次（さかた とうじ）

成層圏まで届きそうな人間弾丸ジョー発射！

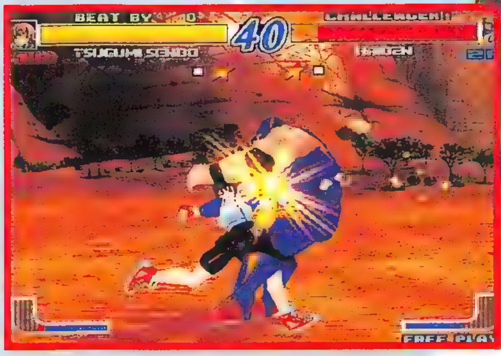


PROFILE

[illegible]

闘いに目覚めた少女

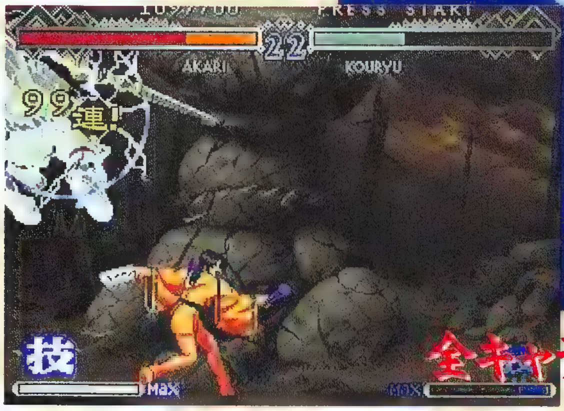




これは打撃技？　それとも打撃あつかいの投げ技だろうか？

千堂鶫（せんどう つぐみ）





幕末浪漫第二幕

月華の剣士

月に咲く華、散りゆく花

©SNK 1998　TM

ラスボス公開&全キャラ対人戦攻略!!

SNK	
業務用MVS	発売中／128,000円
家庭用ROM	'99年1月28日／32,000円
家庭用CD	発売日未定／価格未定
SS	
PS	
544M	格闘アクション

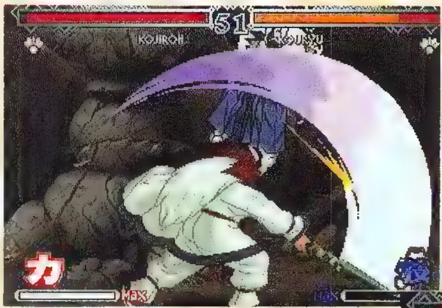
乱舞奥義、連殺斬のすべてが分かるフルコースで、覚醒前楓も含めた全キャラ対人戦攻略が今回のメイン。さらにラスボス「黄龍」の設定と技名も大公開だ！　システム解析／DSP−たろりん

ラスボス「黄龍」解説

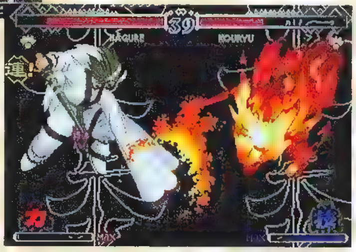
「第二幕」のラスボスは、その名も「黄龍」。下のストーリー設定からも分かるように、黄龍は、楓、雪、守矢たちの師匠であった「慨世」がこの世に復活した姿。地獄門によって意思を支配され、「封印の儀」阻止のために立ちはだかる。

必殺技はどれも強力。特に「天津罪清メル大祓」は連続技に絡められると、体力ゲージの半分を持っていかれる。「空ヲ貫ク丹塗ノ矢」は矢を連射する技。遠い間合いから連発されると、接近するのさえ難しい。「変技ノカマヘ」は剣質を変える技だが、変わる瞬間は無敵状態になっている。

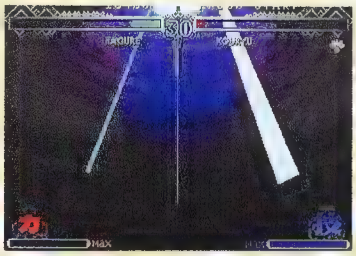
また、朱雀〜青龍という4種類もの超奥義を持っていて、剣質ゲージがたまり次第、積極的に使ってくるぞ。



別天懇親ノ一刀。跳びこもうとするとたいていこれを食らう



朱雀・高尚タル灼熱ノ火炎。空中で発動する超奥義だ



めったに見られない潜在奥義。相手を打ち上げたあと、地獄門から槍が降ってくる



黄龍技名

黄龍技名
●必殺技
空ヲ貫ク丹塗ノ矢（ため可）
天津罪清メル大祓（4回連続入力）
別天懇親ノ一刀
変技ノカマヘ
●超奥義
朱雀・高尚タル灼熱ノ火炎
白虎・空ヲ裂ス猛虎ノ狂爪
玄武・憂キ世ノ穢レ浄化ス水柱
青龍・天地共鳴ス怒号ノ雷鳴
●潜在奥義
四神ノ力集イテ是ナル穢レシ者黄泉国ヘト誘ワン
●乱舞奥義
終焉ノ舞

ストーリー設定

最強の敵として蘇った楓たちの師匠。

通常「青龍」はその死後「黄龍」となって「地獄門」を常世側から守護すると言われている。

しかし「地獄門」の封印が解けかけている今、「常世」の力は肥大し「黄龍」の意志をも支配してしまった。

「慨世」は「四神」すべての属性をその手に握り、「封印の儀」を阻止するため楓たちの前に立ちふさがる。

彼もまた運命に弄ばれる存在であり、己の意志とは裏腹に、我が子たちを戦いの渦に巻きこんでしまうのであった。

「慨世」…楓、守矢、雪の剣術の師匠。育ての親でもある。前作にて、暴走した「朱雀」の守護神「嘉神」に殺害された。かつての「青龍」の守護神でもある。

※コマンドはすべて自キャラが右向き時のものです。

システム活用編

ここでは、システム面においての重要な活用法を紹介しておこう。

弾き

地上での弾きが成功したあとは、技を出す、歩く、ダッシュ、ジャンプなどの行動で弾きモーションをキャンセルできる。相手の技の先端部分を弾いた時は、ダッシュで近づいてから連続技を決められるぞ。ジャンプ攻撃を弾いた時は、浮いているところに超奥義や乱舞奥義を決められる。

ガードキャンセル弾きの補足。『力』の通常技のうち、武器を使って攻撃する技（ガードされると弾かれたようなモーションになる技）をガードした時は、ガードキャンセルをすることはできない。

ガード硬直時間の短縮

相手の技をガードしたあと、ガード硬直中にガードポーズを変更する（しゃがみガードした場合は立ちガードポーズを、立ちガードした場合はしゃがみガードポーズを取る）と、なぜか硬直時間が短くなる。これを利用すれば、相手の技をガードしたあとの反撃を決めやすくなるぞ。連殺斬に割りこみたい場合も、ガード硬直を短くしてから技を出せば割りこみやすくなる。例えば、A・Bなどの連続ガードになっていない連殺斬に対して、Aをしゃがみガードしたあと、すぐにレバーを←に入れて←+Aを出すといった具合だ。このテクニックを使うと、ほぼすべての技、連係に対して、ガード後の反撃（あるいは割りこみ）が確定することになってしまう。

攻撃側がこれに対抗するには、連殺斬の途中にしゃがみAなどの下段技を混ぜていくといい。割りこもうとしてレバーを立ちガード方向に入れたところにヒットする可能性があるためだ。もちろん、これだけで万事OKというわけではない。しかも、『力』では不可能な戦法だしね。

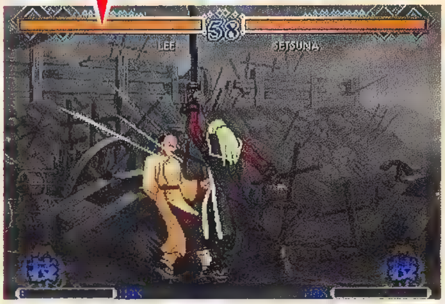
相手のジャンプ攻撃をガードしたあと、着地を狙ってコマンド投げを狙う戦法も強力。コマンドの途中でレバーがしゃがみガード方向に入るため、自動的にガード硬直が短くなるのだ。跳びこんだ側は、ジャンプ攻撃の打点を低くし、ガードさせたあとすぐに再びジャンプすれば一応逃れることができる。

嘉神の降炎龍→焔咆吼や、真田の通常技→瞬塵→天地なども、ガード硬直を短くすれば逃げやすくなるぞ。示源の驚天動地もしかり。

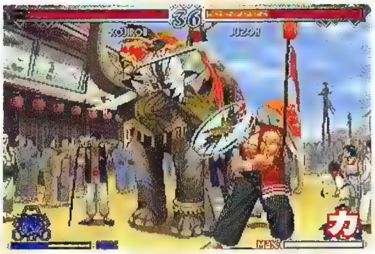
ちなみに、しゃがみガードから立つには、レバーをニュートラルか横に入れればよいが、立ちガードからしゃがむには↙か↓を入力しなければならないので注意しよう。



李の旋風（最速）は、ずっとしゃがんでいると連続ガードだが…



ガードしたあと立つと、硬直が短くなるので弾きで割りこめる



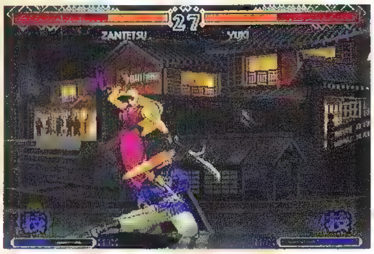
こんな打点でガードされたら投げ確定。通常投げでもできるぞ

ジャンプ＋振り向き

ジャンプの着地にはスキがない。着地地点に打撃を重ねられてもガードできるし、ジャンプ攻撃をせずに着地して、着地と同時に投げを狙う戦法もかなり強力だ。

ところが、キャラが振り向く時には、相手の攻撃をガードできない瞬間が存在する。相手のジャンプの下をくぐって着地地点を攻撃すれば、ガードされずに地上で技を当てることができる。しゃがみCを重ねるのが実戦的。

ちなみに、ジャンプの予備動作（完全に跳び上がる前）には投げられ判定がある。ジャンプ攻撃を高い打点で出してガードされた時に、続けてジャンプしようとしても投げられてしまうのはこのため。



この状況では↓+Cをガードできない。くぐった時は狙っていこう

空中受け身

空中で攻撃を食らったあと、やられ判定がなくなった時の受け身を取ることができる。着地寸前でやられ判定が残っている時は、絶対に空中受け身を取ることはできない。

乱舞奥義

大きく分けて3タイプに区分できる。さらに、それぞれのタイプの中に4つのルートが存在するのだ。威力重視なら②を、ガードを崩したい時は③か④を使うといい。③を決めたあとは空中で追い打ちをすることができ、最後の一段はキャンセルも可能。

各技の属性はあくまで目安ととらえてほしい。キャラによって段数などが違うためだ。

乱舞奥義の実戦での使い道だが、普通に出しても出がかりをつぶされたり、ジャンプで回避されることが多い。相手のジャンプ攻撃を弾いたあとなど、確定の状況でのみ使うのが無難だ。連続技に組みこめるキャラは、決める機会が多い分だけ単純にお得。

乱舞奥義派生ルート

タイプ	キャラクター	始動		2段目	3段目	4段目	ルート
スタンダードタイプ	楓、楓（覚醒前）、雪、玄武の翁、一条あかり、鷲塚慶一郎、嘉神慎之介、高嶺響	↓↓+A（中） / ↓↓+B（下）	接触	A・B・C（上）（上）（上）	A・B・C（中）（上）（上）	A・B・↓↘→+C（上）（上）（上）	①
					A・B・C（中）（上）（上）	C・B・↓↘→+A（中）（上）（下）	②
					↓+C・A（下）（上）	↓+C・→+BC（下）（中）	③
					↓+C・A（下）（上）	BC・A・↓↘→+B（中）（上）（上）	④
パワータイプ	神崎十三、天野漂、骸、直衛示源、刹那、黄龍	↓↓+A（中） / ↓↓+B（下）	接触	A・B・C（上）（上）（上）	A・B・C（中）（上）（上）	A・B・↓↘→+C（上）（上）（上）	①
					A・B・C（中）（上）（上）	C・↓↘→+B（中）（下）	②
					↓+C（下）	↓+C・→+BC（下）（中）	③
					↓+C（下）	BC・↓↘→+B（中）（上）	④
テクニカルタイプ	御名方守矢、李烈火、斬鉄、真田小次郎	↓↓+A（中） / ↓↓+B（下）	接触	A・B・C（上）（上）（上）	A・B・C（中）（上）（上）	A・B・↓↘→+C（上）（上）（上）	①
					A・B・C（中）（上）（上）	C・B・A・↓↘→+C（中）（上）（上）（下）	②
					↓+C・A（下）（上）	↓+C・→+BC（下）（中）	③
					↓+C・A（下）（上）	→+BC・A・B・↓↘→+B（中）（上）（上）（上）	④

※乱奥義派生ルート内の上、中、下は、それぞれ上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃を示しています。

通常技キャンセル通常技!? じつは覚醒後より強いかも



楓（覚醒前）

攻略／飲み頃KING

対人戦攻略

覚醒後に比べて劣っていると思いがちだが、そんなことはまったくなし。けっこういけてるんだな、これが。ってゆーか使い方によってはこっちの方が強いかも…いやマジで。その強さの源になっているのが、通常技→キャンセル通常技でA級になること（詳細は後述）。昇りジャンプCが中段になるのでそこからつないでいくのがベスト。

しかし問題点もある。一つ目は、あまりやりすぎると連続技のダメージ補正がかかってまったく減らなくなっちゃうこと。2～3セット決めて地上で連続技、というふうにした方がよし。きっと対戦相手も大目にみてくれる（多分）。2つ目が、通常のジャンプでは大きいキャラにしか入らないということ。『技』では、大きいやつになら昇りジャンプC→キャンセルジャンプ強斬り×2～3→昇りジャンプC…などという、もはやねこまっぷたつに近いこともできちゃうけど、逆に小さい相手は技こそ出るものの当てることができなくなってしまう。しかし小ジャンプからなら問題なくつながるので、その場合は昇りジャンプC→キャンセル↓↘→+B→昇りジャンプCと入れていこう。

さて、覚醒前の素晴らしさを分かっていただけたところで、基本の攻め方の解説にはいっちゃうね。牽制は立ちAを使い、跳びこみから前述の強力技を狙っていく。相手がガードしてくるようであれば着地後昇りジャンプC（中段なの）を出し、そこからキャンセルジャンプBを出していく。ガードがかたく、また弾きを多用してくる相手に対しては、空振りジャンプからの嵐討が有効だ。

また、嵐討は相手の跳びこみをガードしたあとに狙っていくと決めやすい。しかし相手がジャンプすると逃げられるばかりか、投げ失敗の硬直中に反撃を受けるのであまり多用はしないように。

剣質別補足

『力』…←+Aを目押しで2～3発入れて空牙を狙っていき、ゲージがたまったらジャンプC→キャンセルジャンプB→立ちB→キャンセル連刃斬→（昇華）伏龍へとつないでいこう。



ばしっと蹴っている間にコマンド入力すると…

キャンセルで強斬りが出ちゃう。もちろん連続技

技解析補足

なんと通常技をキャンセルして通常技を出すことができる。やり方は跳びこみ攻撃→キャンセル追風を出すだけ。ここであれっ?と思った人もいるはず。そう、覚醒前の楓にはそんな技は存在しない。覚醒後の楓にのみ加わった新技だからだ。ではその存在しないはずの必殺技のコマンドを入力したらどうなるか? なんと必殺技の代わりに通常技が出てしまうのだ。↓↘→+Aで弱斬り、Bで強斬りがキャンセルで出る。当然連続ヒットするので連続技を狙えちゃいます。

相手が画面端にいる時、間合いによっては疾風のヒット中に弱斬りが入る。『技』なら、ヒット後立ちA→立ちA→→+Cなどの連殺斬へもっていくこともできる。



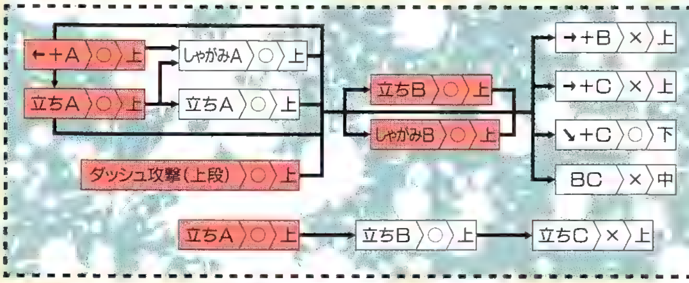
疾風がヒットしたら…

斬る。あまり近いとつながらないよ

技コマンド表

●特殊技	
一刀・雷霆	空中でCD同時押し
一刀・束風	↓↙←+C
●必殺技	
一刀・疾風	↓↘→+AorB
一刀・空牙	→↓↘+AorB
一刀・兜割	一刀・空牙（強）の2発目がヒット後、→↓↘+B
一刀・連刃斬★	↓↙←+AorB
一刀・嵐討	接近して←↙↓↘→+C
●超奥義	
活心・伏龍	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
活心・亢龍	↓↙←↙→+B
●乱舞奥義	
活心・九頭龍	↓↓+AorB

連殺斬表



※連殺斬表は、編集部調べです。表中の〇はキャンセル可能、×はキャンセル不可を、上、中、下はそれぞれ、上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃であることを示しています。また、赤部分の技は連殺斬の始点になることを示しています。

※技コマンド表中の★は昇華対応必殺技です。

飛ばせて落とすか ジャンプ攻撃でかく乱させるか



楓

攻略／修羅騎士　鷹

対人戦攻略

普段は、先端を当てるように立ちAで牽制していくといい。いやがって跳びこんでくるようなら、強空牙を使って迎撃していく。強空牙のあとは高空牙へつなげるのだが、画面端に近い場合は、高空牙の入力をすぐにおこなわないとヒットしないので注意。高空牙ヒット後は↘+Bで追い打ちを決めていきたいが、相手側はダウン回避を取ることができるので実際は不可能だろう。しかし、画面端の場合なら話は別。ダウン回避を取られなかった場合はそのまま↘+Bがヒットし、ダウン回避を取られた場合は↘+Bがしゃがみ Bに変化してくれるうえ、ダウン回避の硬直にヒット（タイミングによる）してくれる。集中してキャンセル必殺技へつなごう。

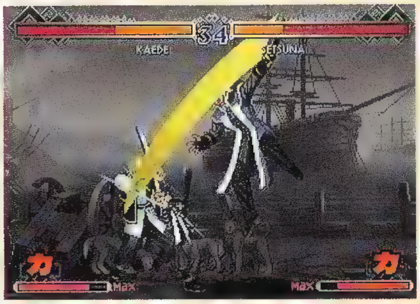
相手の跳びこみに対しては、故意にガードして着地に嵐討という選択肢もある。垂直ジャンプで回避されてしまうと手痛い反撃を受けてしまうが、見返りは大きいので狙って見る価値はあるぞ。

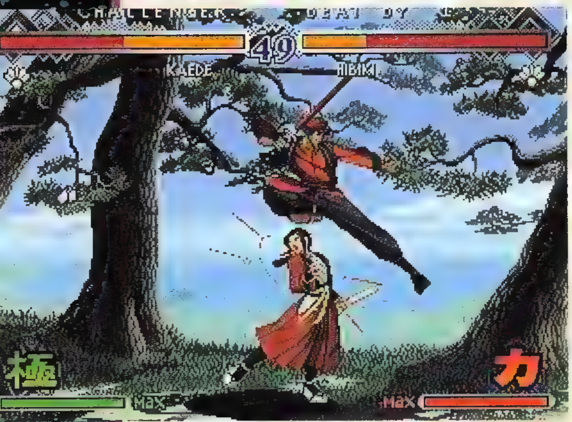
こちらから攻めこむ場合は、各種ジャンプが使える。ジャンプからはおもにBを出していくといいが、対空技や弾きのことも考えて、強追風を出していくのもアリ。もちろん何も出さずに着地して、嵐討or投げを狙っていくのも悪くない。ジャンプ攻撃をガードされたあとは、地上技を出す他に、小ジャンプCで裏まわりを狙ったり、昇り後ろジャンプCでしゃがみガードを崩していく（遅めキャンセル強追風でフォローする）のも忘れないようにしよう。裏まわりはジャンプCの他に弱追風でも狙えるが、ガードされてしまったときは反撃を受けるので多用は禁物だ。

こちらが赤ゲージになった時は、中～遠距離から伏龍で牽制してみるのも手。ガードされても反撃を受けにくい。

嵐討を決めたあとの行動を紹介しよう。伏龍や九頭龍（高威力なのは下段ルート）を出すことができない状態なら、強空牙→高空牙が安定するが、立ちB→キャンセル束風で裏にまわりこみ、再度嵐討を狙っていくのも面白い。画面端なら、ジャンプ攻撃をやや遅めに当てると、さらに雷霆での追撃を望むことができるのだ（着地後すぐにジャンプね）。まぁ、いずれも空中の相手に通常技を当てているので、空中受身を取られちまうんだけどね。

次は立ちCをダウン攻撃として使った時のネタ。この技はキャンセルがきくので、束風を出して奇怪な行動をとったり、嵐討でゲージをためたりするといいのだ。


ジャンプ攻撃ガード後は、嵐討を狙ってみるといい(位置や打点による)


ジャンプAや弱追風でも裏まわりを狙えるが、基本的にはCがいい

剣質別補足

●『力』…連続技は、簡単で強力な←+A×1～3→立ちA→キャンセル強空牙→高空牙を狙っていくといいのだ。

こちらの剣質の→+Bは、先端を当てるように出していけばガードされても反撃を受けにくいので、適度に使ってみるのも悪くはない。ちなみにガードされた時は、キャンセルでBCを出せるのだ。

●『技』…接近戦では連殺斬を使っていくが、ガードされている時は中段のBCや下段の↘+Cで2択に迫ることも考えよう。↘+Cがガードされてしまった場合は、キャンセルで束風、疾風、嵐討などを出して、反撃の的を絞らせないようにするといい。

また、楓の連殺斬はAからB（→+BやBCなども）へ移行する際に弾きで割りこまれてしまうので、途中で止めることも考えるようにしよう。

技解析補足

剣質『技』&『極』では醒龍の発生が遅いので、強攻撃→キャンセルからでも連続技にすることができない。また、この出の遅さによって『極』では弱連刃斬の1、2段目、強連刃斬の1段目からキャンセル醒龍を出しても連続ヒットしないのだ。あひ～！

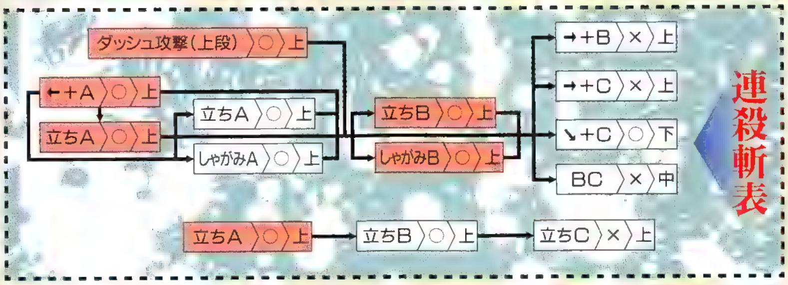
次は、移動起き上がりについて。楓はうつ伏せダウンをしている時に追い打ち攻撃を食らうと、移動起き上がりができなくなるのだ。


うつぶせダウン時に追い打ちを食らうと、移動起き上がりができねーぜ！

技コマンド表

技	コマンド
●特殊技	
一刀・雷霆	空中でCD同時押し
一刀・束風	↓↙←+C
●必殺技	
晨明・疾風	↓↘→+AorB
晨明・空牙	→↓↘+AorB
晨明・高空牙	晨明・空牙（強）の2発目がヒット後、→↓↘+B
晨明・連刃斬★	↓↙←+AorB
晨明・嵐討	接近して←↙↓↘→+C
晨明・追風	空中で↓↘→+AorB
●超奥義	
活心・伏龍	↓↙←↙→+AB
活心・醒龍	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
活心・亢龍	↓↙←↙→+B
活心・蒼龍	↓↘→↓↘→+B
●乱舞奥義	
活心・九頭龍	↓↓+AorB

連殺斬表



中段攻撃「→+A」がなかなかのクセ者！



御名方守矢

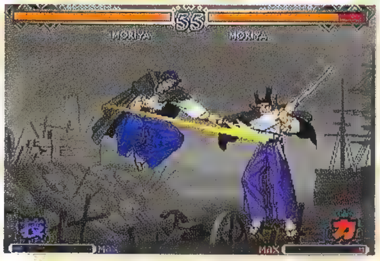
攻略／ハンター改

対人戦攻略

守矢の基本的な闘い方は、相手に反撃させないくらい攻める闘い方か、ひたすら牽制して相手がジャンプしてきたら迎撃するといった闘い方になるだろう。

どの剣質も、ジャンプで攻める時はジャンプCがおすすめ。ジャンプCは裏まわりを狙えるうえに、ジャンプしてすぐに出せば中段になる。

先読み対空としての昇りAもあるかもしれない。


このジャンプAが使えるっ！昇りで出していくといいかもね

剣質別補足

剣質が『技』か『極』なら、攻め切る闘い方がおすすめ。

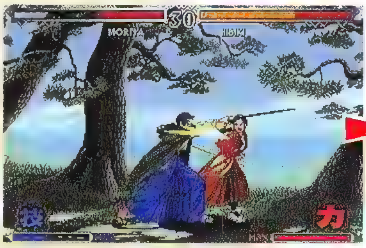
近距離戦で使っていく連殺斬は『立ちA↓しゃがみA↓↘+A』。この連殺斬は、途中に『下段↓中段』があり、慣れていない人に対してよく当たる。当たった場合は、新月↓双月や、十六夜月華でキャンセルして連続技にしよう。この連殺斬は、立ちAを出したあとレバーを↘に入れ続けてAを連打するだけでOK。じつは、「立ちA↓立ちA↓立ちB」の連殺斬より十六夜月華が全段入りやすいというのは内緒。

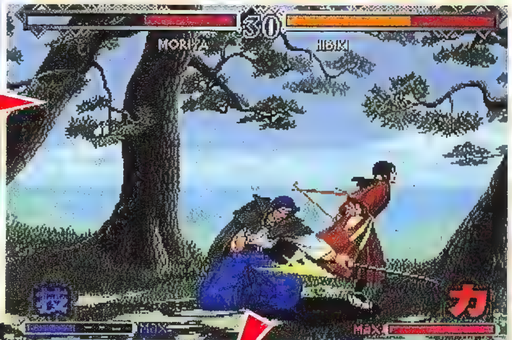
「立ちA↓立ちA↓立ちB」の連殺斬から入れていく技は、キャンセル逸刀・月影×2↓逸刀・新月↓逸刀・双月がいいだろう。月影の先が当たって逸刀・新月が空振りしそうな時は、少しキャンセルのタイミングを遅らせて出そう。

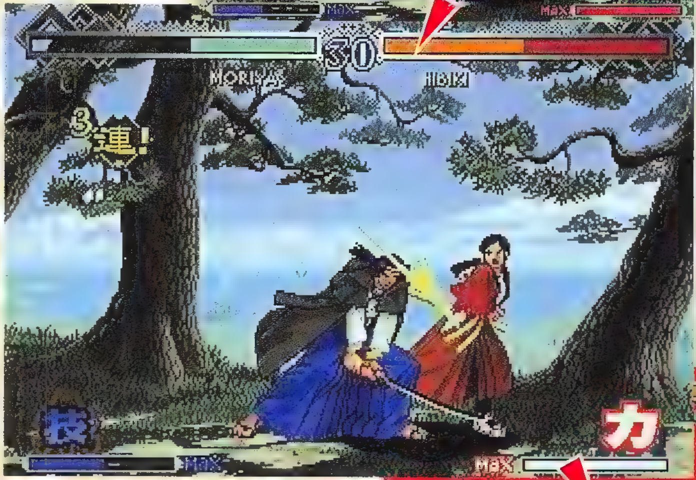
剣質が『力』の場合、逸刀・朧や立ちA、→+Bで牽制して、ジャンプしてきたら新月や朧（上段）で迎撃といった闘い方がおすすめ。

おすすめの連続技は、←+A×2↓キャンセル新月。強攻撃では反撃できないが、弱攻撃では反撃できるという場面に使うといいだろう。

間合いを離したい時はもちろん帯刀・歩月を使うといい。追い打ちの立ちCにキャンセルをかけて出すのがおすすめ。


まずは上段攻撃を『ぺちっ』と当てて…


次は下段を使っていき…



そして中段で体力をいただきます♡ ガード方向に気をつけてね♡


ここまで入れれば、体力をごっそり奪えます。これは覚えておこう

技解析補足

↘+Aは、中段技なのにキャンセルが可能で出が早い。しゃがんで待っている相手に効果的。剣質が『技』か『極』なら、BCを使うよりもこっちを使うといい。キャンセルで連続技になる技は、新月、新月、裏、朧、十六夜月華。

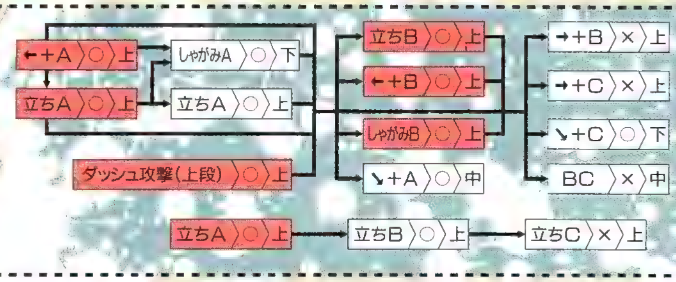
超奥義が出せない時は新月で、超奥義が出せる時は十六夜月華と使い分けよう。

帯刀・歩月はワープ中にA、B、Cのどれかを押しておけばすぐに逸刀・朧に移行することができる。

技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
逸刀・朧・上段	↓↙←+A（ため可）
逸刀・朧・中段	↓↙←+B（ため可）
逸刀・朧・下段	↓↙←+C（ため可）
逸刀・新月	→↓↘+A
逸刀・新月、裏	→↓↘+B
逸刀・双月	新月ヒット中に→↓↘+B
逸刀・月影弱★	↓↘→+A（連続3回入力）
逸刀・月影強★	↓↘→+B（連続4回入力）
帯刀・歩月	←↙↓+AorBorC
●超奥義	
活殺・十六夜月華	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
活殺・乱れ雪月花	→←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
活殺・白夜	↓↓+AorB

連殺斬表



通常技は立ちAを 必殺技は氷刃&瞬雪斬!!

雪

攻略／ヒデ本条



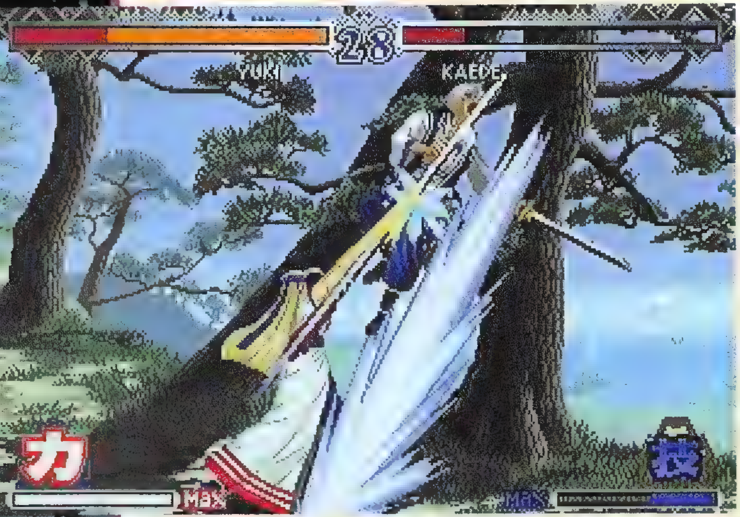
対人戦攻略

雪の得意とする間合いは中～遠距離。中間距離では、先端を当てるように立ちAを出して相手を牽制していく。弾き防止をかねた弱氷刃を立ちAにまぜていくといい。相手の跳びこみは、きっちり弱霜華で迎撃していきたい。しかし、かなり早出ししなければつぶされてしまうことと、頭上にいる相手には当たらないという点を注意して使っていくべし。相手のジャンプ攻撃をガードしたあと、いきなり垂斬を狙うのも有効な手段。垂斬が決まったら、きっちり弱霜華で追い打ちしよう。

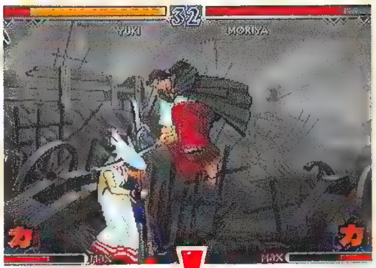
こちらから跳びこむ際は、おもにジャンプBを使うのがいい。ジャンプ攻撃を出さずに、着地と同時に垂斬や下段からの連続技、しゃがみC↓立ちA↓キャンセル弱霜華or弱氷刃（剣質が『技』の時は立ちAから連殺斬）などを狙っていくのも有効だ。相手がジャンプ攻撃をガードしたあとしゃがみガードを意識するようになったら、ジャンプ攻撃をガードさせたあと、すかさず後ろ小ジャンプB（昇りで出すと中段攻撃になる）で相手のしゃがみガードをくずしてあげよう。



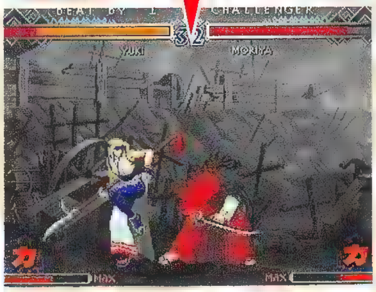
雪の主力技立ちA。サクサク牽制しましょ



対空に使う時は、かなり早く出す必要があるぞ



相手のジャンプ攻撃をガードしたら…



間髪入れずにコマンド投げの垂斬!! 強い!!

剣質別補足

『力』…かなり地味な戦いに。垂直ジャンプBと、立ちAで牽制しつつ、相手の技のスキに立ちA↓キャンセル弱霜華or弱氷刃を決めていく。スキあらば跳びこみから立ちB↓キャンセル弱瞬雪斬↓キャンセル樹氷を狙おう。

『技』…狙いは立ちA・立ちorしゃがみA・立ちB↓キャンセル弱瞬雪斬or樹氷。連殺斬をガードされたら、BCと↘+Cの2択をかけるのも有効。基本的に連殺斬は、どこで止めても反撃を受けてしまう。立ちAで止めたり立ちA・立ちAまで出してみたりして、動きのバリエーションを少しでも増やし、反撃の的を絞られないようしよう。

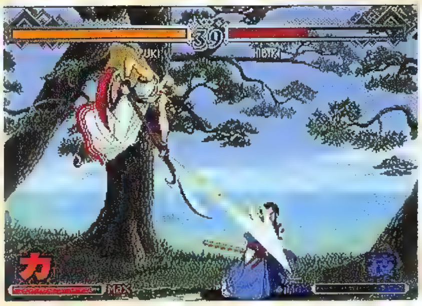
立ちA・立ちorしゃがみA・立ちB↓キャンセル弱瞬雪斬を決めたあとは、相手より一瞬早く動けるようになる!!

暴れる相手には、硬直が解けたと同時に立ちAからの連殺斬か弾きを狙い、ガードをかためているようならダッシュから垂斬を狙うべし。

技解析補足

氷鏡…裏まわり攻撃は当て身することができない。相手の地上技を当て身した時は威力が大きく、ジャンプ攻撃を当て身した時は威力が小さい。

樹氷…この技はAボタン連打でヒット数をあげることができる。覚えておこう。

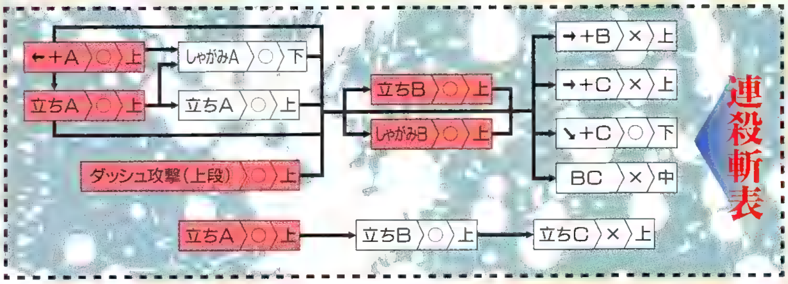


分かりづらいけど、後ろ小ジャンプB。しゃがんでいる相手にもしっかり当たる

技コマンド表

●必殺技	
氷刃	↓↘→+AorB
霜華	→↓↘+AorB
瞬雪斬★	↓↙←+AorB
氷鏡	←↙↓↘→+C
垂斬	→↘↓↙←+C
●超奥義	
樹氷	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
真・雪風巻	↓↙←↙→+B
●乱舞奥義	
深・雪風巻	↓↓+AorB

連殺斬表





しゃがみA、釣果大良、亀笠 主戦力はこの3つだ！

玄武の翁

攻略／ハンター改

対人戦攻略

翁はリーチが短いため、中距離戦はおすすめできない。

近距離戦はしゃがみAや釣果大良（A）、亀舞・天など、性能がいいものがそろっているので苦労はしないだろう。

遠距離戦は亀笠（A or B）や釣果大良（C）で相手の動きを封じることができるので、まあまあイケてる。

すべての剣質で使えるおすすめの連係は、密着した状態からの無功用・人↓釣果大良（B）。ちょうどいい間合いになるのだ。いきなり出すといいかも。

釣果大良の連係として面白いものをもう一つ紹介。釣果大良を決めたあと亀笠（A）を出して、相手が後ろに移動起き上がりしたら、ちょうど亀が起き上がりに重なるので、釣果大良（C）を出すとジャンプされない限り当たる。これは潜在奥義の玄武の怒りをガードさせた時でもできる。

主戦力はやはり、しゃがみA、釣果大良、亀笠の3つ。ときどき無功用をまぜていくといい。



起き上がりに『だいごろう』をこのようにガードさせれば…

『ちびた』が待ってます。亀万歳！　亀を侮ると痛い目に

剣質別補足

『力』で使う連係、連続技は、前号でも紹介した『しゃがみA×2↓釣果大良（A）』。間合いが離れてしまったら、釣果大良を亀笠（B）にするといいだろう。

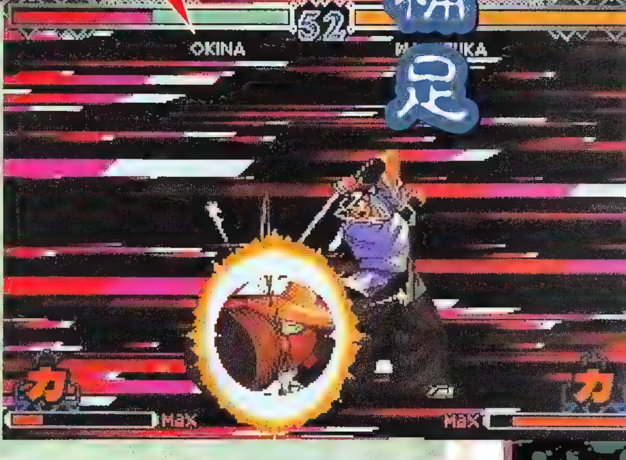
連続技を紹介。➡+C↓玄武の咆吼or玄武の怒り。どちらもどこでも入るが、玄武の咆吼は、画面端でないとダメージが低い。

『技』と『極』は、連殺斬「立ちA↓立ちA↓立ちB」からの各種必殺技がメインになる。おすすめの必殺技は、釣果大良（A）（ガードされてもジャンプされない限り当たるので、保険になる）と、亀笠（B）（ジャンプ防止になる）と亀舞・天（ガードされても中段技なのでしゃがみ対策になる）の3つ。結局戦法は『力』とほとんど変わらない。『力』の戦法に連殺斬が加わったようなものだ。やっぱり、しゃがみAも使える。

技解析補足



『はっくしょん』と、くしゃみをして…（でも、ダメージなしっ！）



なんと、ここから昇華！　でもこのあとガードされます。むー残念じゃのう

亀笠は、ランダムでスピードが速い亀か玄武が出ることがある。スピードが速い亀は、ダメージも微妙に高い（Cで出るスピードが速い亀は、回復量が少し大きい）。ちなみに、釣果大良（A）のあとに亀笠（A）を出して、もしスピードが速い亀が出れば、追い打ち攻撃として連続技になる。狙うのはまず無理だが。

玄武はダメージが大きく、移動スピードが遅い。ちなみに、玄武が出る確率は、256分の1。まあ、連続技になることなんてまずないっス。先読み対空で亀笠（B）を出した時に当たったらラッキーってとこですかねぇ…。

亀舞・地は一応追い打ちとして使えるが、ダメージが小さいので、立ちCや亀笠（A）の方がよい。

スタートボタンで出せる挑発。翁の挑発であるくしゃみは、攻撃判定があり（ダメージなしの中段技）、なんと昇華対応技でした！　でも、挑発↓玄武の咆吼は連続技にはならない。残念。しかし、➡+C↓挑発というのが連続技になる。

前号でミスがありました。亀の『ちびた』は釣果大良（B or C）で出ているのでおやすみじゃなかったっス。

技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
亀笠	⬇↘➡+AorBorC
亀舞・地★	➡↘⬇↙⬅+AorB
亀舞・天	➡↘⬇↙⬅+C
釣果大良	➡⬇↘+AorBorC
無功用・天	⬅⬇↙+C
無功用・地	⬅⬇↙+B
無功用・人	⬅⬇↙+A
●超奥義	
玄武の咆吼	➡⬅↙⬇↘➡+AB
●潜在奥義	
玄武の怒り	➡⬅↙⬇↘➡+B
●乱舞奥義	
玄武舞	⬇⬇+AorB

連殺斬表

- ダッシュ攻撃（上段）〉○〉上
- ⬅+A〉○〉上
- 立ちA〉○〉上
- 立ちA〉○/○〉上/上
- しゃがみA〉○/○〉下/下
- 立ちB〉○〉上
- しゃがみB〉○〉上
- ➡+B〉×/×〉上/上
- ➡+C〉×〉上
- ↘+C〉○〉下
- BC〉×〉中
- 立ちA〉○〉上 → 立ちB〉○〉上 → 立ちC〉×〉上

ジャンプでかく乱、接近し、画面端に追いつめてから…



一条あかり

攻略／DSP-たろりん

対人戦攻略

普段はジャンプB（垂直or後ろジャンプ）や式神・天空で牽制し、たまに前ジャンプCで接近して攻めこもう。ジャンプCは発生が早いので、空中戦になっても負けることは少ない。裏まわり能力も高いので、接近したあとは小ジャンプCでの裏まわりをくり返すのもいい。投げや弾きの対策も兼ねており、なかなか強力な攻めとなる。

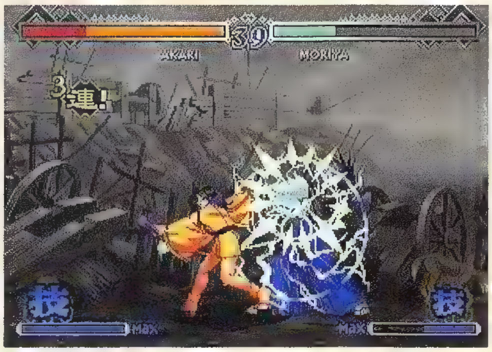
接近後は、しゃがみCやしゃがみAが使いやすい。しゃがみCはリーチが短いが、ヒットした場合は立ちAや←＋Bにつなぐことができる。しゃがみAはリーチが長いので、牽制や割りこみに使える。

立ちAがガードされてしまった時は、キャンセルで劾鬼・清姫を狙う戦法が強い。ジャンプされると逃げられてしまうが、打撃では割りこまれにくいし、弾きも無効。ジャンプで逃げる相手には、←＋Bを出すなどしてジャンプの上昇中を叩き落とすなどの選択もまぜていこう。

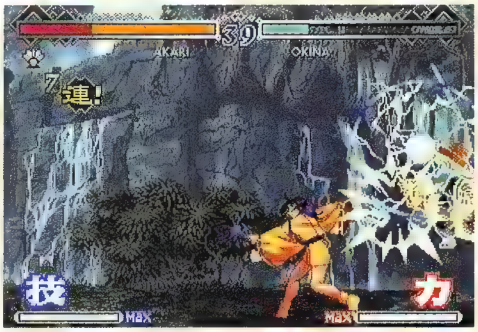
←＋Bは、リーチは短いものの、発生が非常に早く、スキも小さい。ヒットした場合は立ちAや→＋Cがつながり、ガードされてもまず反撃は受けない（ガード硬直短縮を使われると危険だが）。ガードされたあとはしゃがみAや↘＋Cを出したり、弾きを狙おう。

対空技には昇りジャンプCや天文・星の巡りがよい。相手のジャンプ攻撃を弾いた時は、式神・六合、劾鬼・百鬼夜行や、←＋B↓キャンセル各種必殺技などで追い打ちすることが可能だ。

連続技を紹介。→＋C、打ち上げ斬り、乱舞奥義（打ち上げフィニッシュ）などで相手を浮かせたあと、←＋Bで浮かせ直して、さらに必殺技、ジャンプ攻撃、空中投げなどで追撃を決めていける（空中受け身不可）。また、画面端で浮かせることができたら、さらに←＋Bで追い打ちが入るのだ。



←＋B。このあと立ちAがつながる。ガードされてもスキは小さい



浮いた相手に←＋B。さらに追い打ちできるぞ

剣質別補足

『力』…攻め手が少ない。ジャンプBをばらまきつつ、しゃがみCからの連続技に活路を見出だそう。

『技』『極』…立ちA↓立ちA（しゃがみA）↓←＋Bの連殺斬が強い。ヒットした場合は立ちA↓立ちB↓キャンセル式神・六合や立ちA↓→＋C↓各種追撃などの連続技を決めていこう。また、ガードされても反撃は受けにくいので、さらに立ちA↓←＋Bで相手をかためたり、相手の技を弾いたりできる。相手が弾きを多用するタイプなら、少し様子を見て弾きのスキに連続技を決めていくという選択もまぜるべし。

この攻めの中に、立ちA↓立ちA↓BC or ↘＋C or 劾鬼・清姫という連係もまぜると、相手は混乱すること間違いなし。BCで相手をよろけさせたら、ダッシュで接近して立ちAからの連続技を狙おう。BCのスキが小さいので、回復が間に合わないことが多いぞ。回復が速い相手には投げを狙うといい。

さて、あかりの最大の狙いは画面端での連続技なので、うまく相手を端に追いこんでいきたい。画面中央での連続技で、最後に→＋Cを決め、浮いているところにダッシュで接近して←＋B↓キャンセル弱式神・天空を当てると、かなり相手を押すことができる。しかも、相手はダウンしない（移動起き上がりで位置を入れ替えることができない）ので、ラクに相手を画面端まで追いこめるのだ。

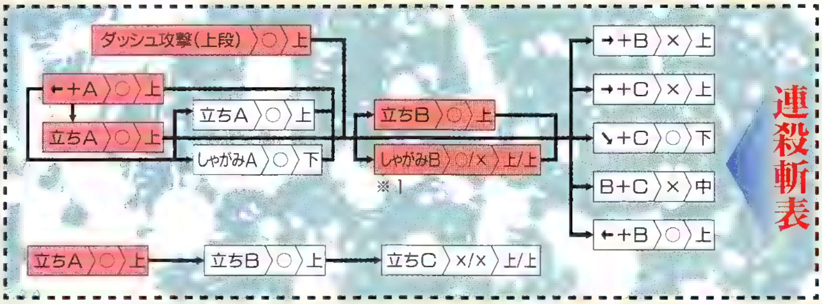
相手を画面端に追いこんだらあかりの独壇場。→＋Cが入ればほぼ勝ちなので、相手はガードをかためがちになるはず。連殺斬（←＋B）で反撃を押さえこみつつ、BCや劾鬼・清姫などをずうずうしく狙っていこう。

おまけ連続技。画面端で相手を←＋Bで浮かせた時に、キャンセル乱舞奥義を決めることもできる。ここで打ち上げルートを使えば再び浮かせて…。ぶぴーん！

技コマンド表

技	コマンド
●特殊技	
明流・踏みつけ	空中で↓＋C
天文・墜つる宿曜	空中でCD同時押し
あか狸寝入り	ダウン中スタートボタン押しっぱなし
●必殺技	
式神・天空	↓↘→＋AorB
劾鬼・泥田坊	→↓↘＋AorBorC
明流・鞠転げ	泥田坊接地後、AorBorCを押し続ける
明流・しゃぼん飛ばし	泥田坊接地後、↑＋A
明流・文鎮放り	泥田坊接地後、↑＋B
明流・鞠放り	泥田坊接地後、↑＋C
明流・鞠落とし	泥田坊接地後、↓＋C
光明五十五霊符・右往左往	←↓↙＋A(剣質ゲージ消費)
光明五十五霊符・天地無用	←↓↙＋B(剣質ゲージ消費)
光明五十五霊符・暗中模索	←↓↙＋C(剣質ゲージ消費)
天文・星の巡り★	↓↑＋C
天文・掲げし北辰★	星の巡り後↓↑＋C
天文・転ずる北斗	星の巡り後↓↑＋B
劾鬼・清姫	→↘↓↙←＋A
代わり人形	→↘↓↙←＋B（剣質ゲージ消費）
変化人形	→↘↓↙←＋C
●超奥義	
式神・六合	↓↙←↙→＋AB
●潜在奥義	
劾鬼・百鬼夜行	→↘↓↙←→＋B
●乱舞奥義	
天文・数多の星屑	↓↓＋AorB

連殺斬表



※1は、2段目から連殺斬につなぐことはできません。



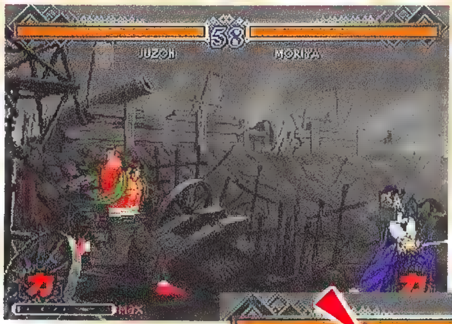
神崎十三

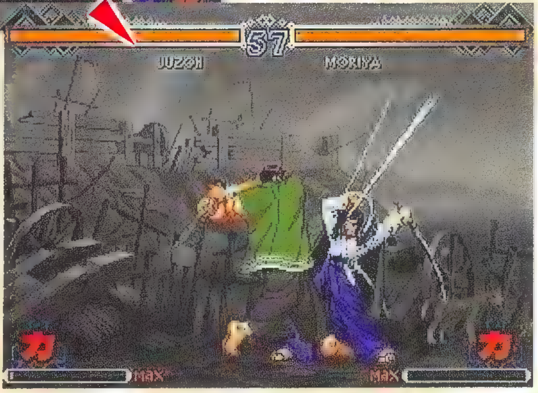
攻略／飲み頃KING

対人戦攻略

技のリーチは長いがスキが大きい十三は、接近戦での殴り合いはやや不利。遠距離では弱ハッパで牽制して打撃技中心で攻め、近距離では立ちA、しゃがみAで牽制して、ダッシュから投げを狙っていこう。また、相手の跳びこみをガードしたあとにぶんナゲを狙っていくのも効果的。跳びこみはジャンプBを使っていく。ジャンプCを空振りするように早めに出し、着地後にぶんナゲを狙うのもいい。ただ、投げを失敗した時のスキが意外に大きいので注意。

やせガマンは弾きでキャンセルがかけられる。どかどかと走っていって相手の目の前でおもむろに弾きを出し、弾いたら即、ぶんナゲを決めるのも面白い。立ちとしゃがみを使い分けていこう。


どたどたどたっと走っていってえ…


かきーんと。ついつい手を出しちゃう

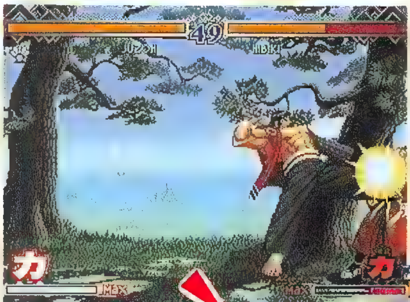
剣質別補足

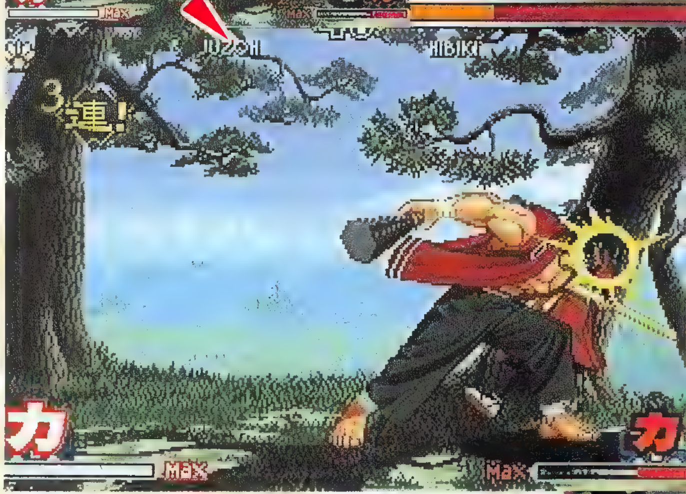
『力』…岩クダキがガード不能なのが最大のポイント。前にためるので使いづらいが、跳びこみから立ちAをキャンセルして出せばばれにくい。

お遊びネタ。➡+C↓キャンセル強ハッパが可能。画面端なら岩クダキ、たたきツケなどが入ってしまう。跳びこみ攻撃からの連続技にもなる。

『技』『極』では、跳びこんで立ちA↓立ちA↓↘+C or BCや、岩クダキを狙っていく。画面端なら、立ちA→BCの連係で相手が浮いたあと、たたきツケでつかめるぞ。

ぼこっと蹴りとばして…





頭。すげえ連続技

技コマンド表

●必殺技	
ハッパ	↓↘→+AorB
やせガマン	↓↘→+C
むずハナ★	↓↙←+C
ユラシ★	→↓↘+AorB
岩クダキ	→ため←+C
鉄アタマ	岩クダキ中に↓↘→+C
たたきツケ	接近して→↘↓↙←+A
ぼこナグリ	たたきツケ中に↓↘→+A
すりツブシ	たたきツケ中に↓↘→+B
ぶんナゲ	接近して→↘↓↙←+B
かットバシ	ぶんナゲ中に↓↘→+B
ふッとバシ	ぶんナゲ中に↓↘→+C
●超奥義	
ほうむラン！	ぶんナゲ中に↓↘→+AB
大胆不敵(略)驚愕火山弾	↓↘→↓↘→+AB
刮目！	ぼこナグリ中に→↘↓↙←→↘↓↙←+AB
●潜在奥義	
超激烈呆然(略)仰天大噴火	↓↘→↓↘→+B
超激働じゃィ！	刮目！中に→↘↓↙←→↘↓↙←+B
●乱舞奥義	
超鮮烈改善(略)自在大乱打	↓↓+AorB

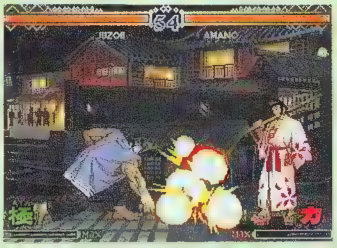
技解析補足

前号でスペースの都合上書ききれなかった技の補足。

ハッパはランダムだが口に葉っぱをくわえて金棒をたたきつけるというバージョンがある。ダメージも多少大きい。

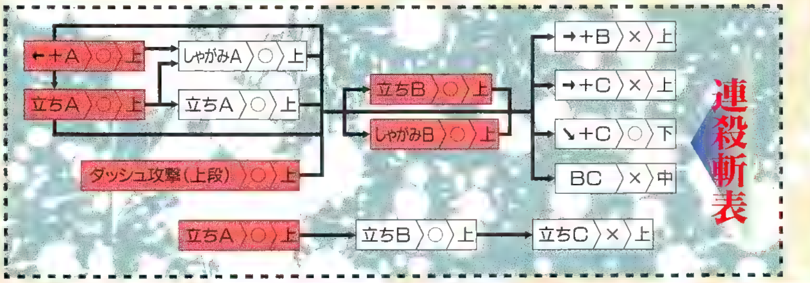
ぶんナゲのあと、落下してくる相手をたたきツケでつかむことができる。ぼこナグリ、すりツブシは、ともに同じボタンを押されることによって投げ抜けが可能。

連殺斬について。→+C、↘+C、BCは、リーチの短さから3発目以降に立ちBを組みこめない。ただしBCのみ、立ちA・立ちA・立ちBからのみ入る。


ああっ！ 葉っぱくわえてるっ！ 表情もなんか得意そう

連殺斬表

- ←+A 〉○〉上 / 立ちA 〉○〉上 → しゃがみA 〉○〉上 / 立ちA 〉○〉上
- ダッシュ攻撃(上段) 〉○〉上
- → 立ちB 〉○〉上 / しゃがみB 〉○〉上
- → →+B 〉×〉上 / →+C 〉×〉上 / ↘+C 〉○〉下 / BC 〉×〉中
- 立ちA 〉○〉上 → 立ちB 〉○〉上 → 立ちC 〉×〉上



常にためながら中〜遠距離をキープ



鷲塚慶一郎

攻略／ヒデ本条

対人戦攻略

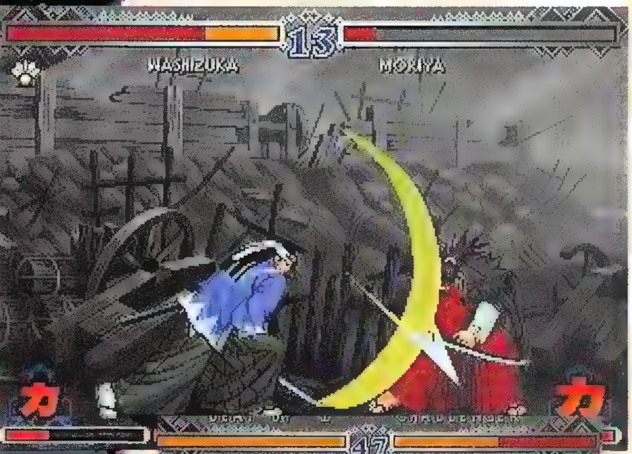
鷲塚は近距離戦で威力を発揮する技を持っていないうえ、必殺技のほとんどがため技なので、常にためをつくりつつ、中〜遠距離を保って戦っていくのが基本となる。

おもに使う技は、リーチが長くキャンセルをかけられる立ちA。技の先端を当てるように相手を牽制していこう。

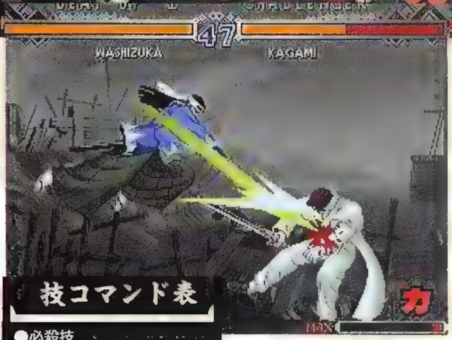
立ちAに混ぜて、弱疾空殺、俊殺を適度に使っていくといい。弱疾空殺は弾き防止になるうえ、立ちAからキャンセルして出せば連続技になる。俊殺は、たまに追加技の俊殺・連まで出すと効果的だ。

垂直ジャンプBでの牽制も強力。先端を当てるように出すべし。しかし、同じようなタイミングで技を出していると弾きの的になってしまうので、打点を調整するなどしてタイミングを変えるのも重要。ジャンプBがヒットしたら、そのまま連続技を決めるべし。

ガードの固い相手に対しては、ジャンプ攻撃をガードさせたあと、いきなり後ろジャンプCというのも有効だぞ。



リーチが長くて、スキが少ない。斬って斬って斬りまくれ



チクッ!! このジャンプBが強いんです

剣質別補足

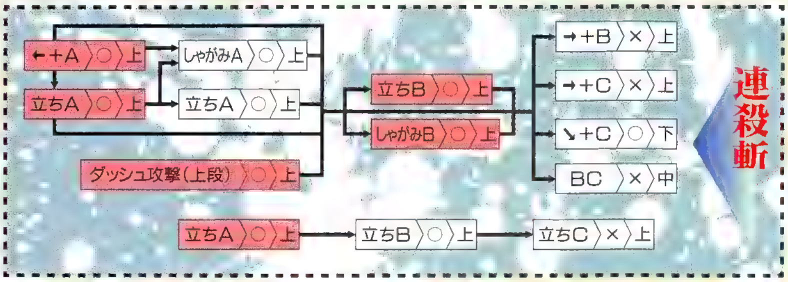
『力』…攻撃力が高いので、立ちAで牽制しつつ、相手の技のスキに立ちA↓キャンセル狼牙↓狼牙・伏式（超奥義が使える時は、狼牙から昇華して真・狼牙を決める）といった簡単な連続技を決めていくだけで相手の体力をメリメリ減らしていける。投げの威力も高いので、弾きを多用してくる相手に対しては投げまくるのも一つの手だ。

『技』…連殺斬からのBCと↘+Cを使った2択攻撃を積極的に狙っていきたい。BCと↘+Cを出すポイントが単調にならないように注意するべし。BCでしゃがみガードを崩したら、基本的には連殺斬からの連続技を狙う。よろけ回復の早い相手に対しては、ダッシュからの投げを決めるといい。↘+Cを決めたあと、↘+Bでの追い打ちを忘れないように。

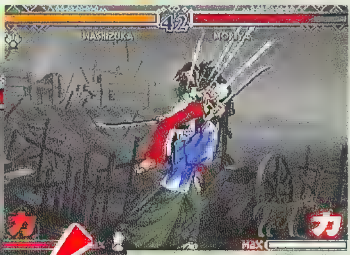
技コマンド表

●必殺技	
疾空殺（しっくうさつ）	←ため→+AorB
虚空殺（こくうさつ）	↓ため↑+AorB
狼牙（ろうが）★	←ため→+C
狼牙・直式（ろうが・ちょくしき）★	狼牙後↓↘→+C
狼牙・斜式（ろうが・しゃしき）	狼牙後↓↙←+C
狼牙・伏式（ろうが・ふくしき）	狼牙後↓↙←+B
俊殺（しゅんさつ）	↓↙←+AorB
俊殺・連（しゅんさつ・れん）	俊殺ヒット後にAorB連打
俊速・無の間合い（しゅんそく・むのまあい）(力のみ)★	BCため押し
●超奥義	
真・狼牙（しん・ろうが）	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
最終・狼牙（さいしゅう・ろうが）	↓↙←↙→+B（ため可）
●乱舞奥義	
絶・狼牙（ぜつ・ろうが）	↓↓+AorB

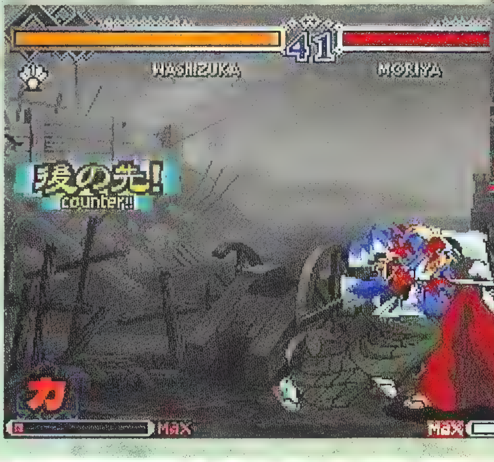
連殺斬



技解析補足



超奥義が使える状態の時、相手のジャンプ攻撃を弾いたら…

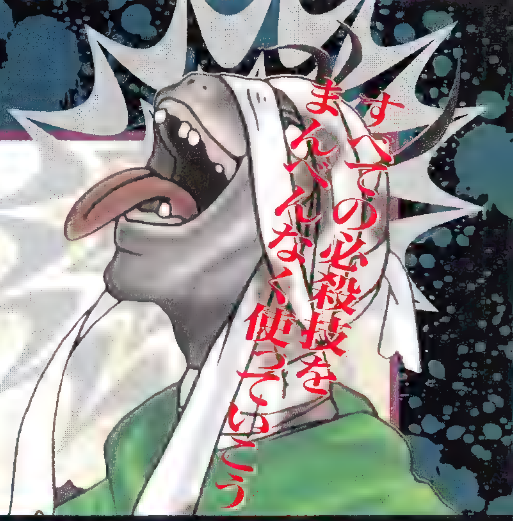


安定して真・狼牙が決まる。コウボォ～!!

狼牙からの追加入力技の狼牙・斜式。前号で投げ以外での反撃はほとんど受けないと書いたが、ガード硬直短縮（システム参照）を使われると立ちAなどで確実に反撃されてしまう。このシステムにより、狼牙・斜式はあまり気楽に使っていける技ではなくなってしまった。

同じく狼牙・伏式。この技をヒットさせると相手はダウン回避できないので、↘+Bでの追い打ちを確実に決められる（タイミングが少し難しい）。超奥義が使えない状態での連続技の最後は、この技で締めたい。

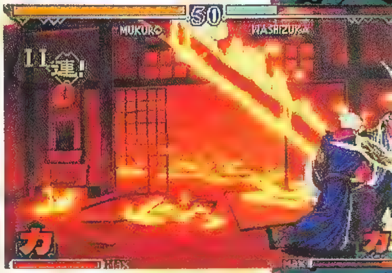
真・狼牙。この技は地上で相手のジャンプ攻撃を弾いたあと、安定して決められる。



すべての必殺技をまんべんなく使っていこう

骸
攻略／ハンター改

『技』なら途中から連殺斬に変えて、斬肉鎌鼬につなげよう。←＋Aをたくさん入れる方法は、←＋Aを当てたあと、少し歩いてから再び←＋Aを出すというのをくり返すだけ。実は歩くのをダッシュにしてもOK。ダッシュにすると、11発じゃなくて、もっといっぱい当たる。っていうかA級…。



とりあえず11発まで入れてみたけど、けっこう入ります。ダッシュも併用すると…

対人戦攻略

骸は対人戦でほとんどの必殺技を使うことになる。きちんとコマンドを覚えておこう。

まず、禿鷲は強攻撃や、→＋C（『力』のみ）から連続技になり、ダメージも大きい。だが、弱攻撃からは連続技にならないので、確実に当たる場面で使っていこう。先読み対空にもいいかも。当たったら、必ず啄みも出そう。

回転肝えぐりは、ゲージをためる時や、牽制技として使っていくといい。これも、出したら連打しよう。

地舐め滑りは主戦力。相手の立ち攻撃を空振りさせたり、連携が切れそうな時に出して、相手をかためていこう。

弱斬肉鎌鼬は弱攻撃から連続技になるので、一番使う技だろう。←＋Aから連続技にしよう。

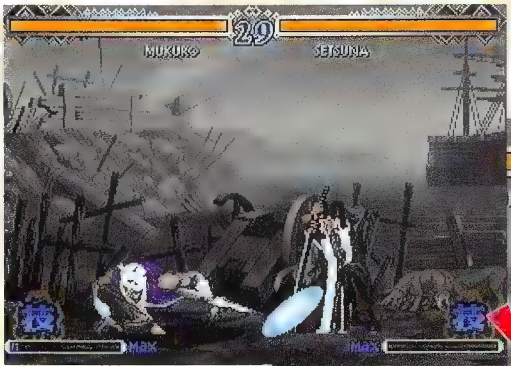
無慈悲は、相手をかためている時にダッシュから出したり、通常技キャンセル地舐め滑りから出したりと、ガードを崩す手段としては最適。

斬肉大鋏は、奇襲技として使おう。だが、ガードされるとスキがあるので注意しよう。

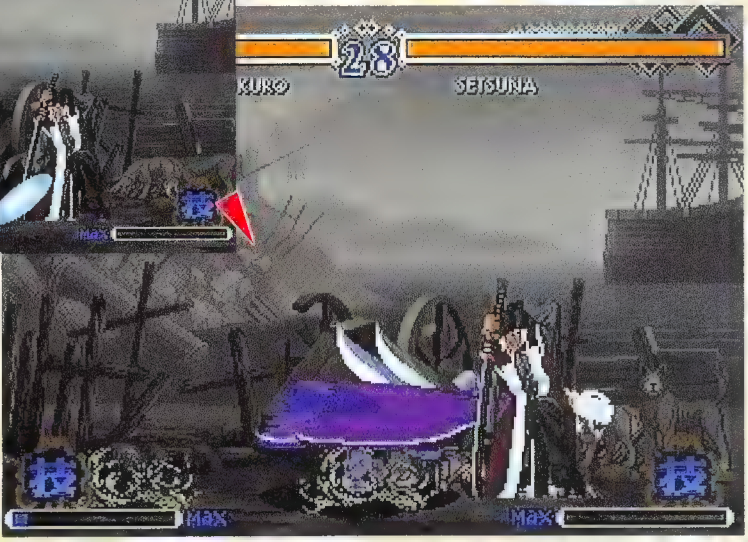
超奥義、潜在奥義は、連続技専用。どちらも強攻撃からのみ連続技になる。超奥義の迷兇死衰・凶器はけずりで使ってもいいだろう。

両剣質、ともに使っていきたい連係は、『↘＋C→地舐め滑り』。↘＋Cがヒットしたらすぐに止まり、立ちCで追い打ちを。ガードされた時は、すぐに止まって無慈悲がいいだろう。ただし、ジャンプされるとよけられて、反撃されてしまう。

両方の剣質で使えるおすすめ連続技は、『←＋A×1～11→斬肉鎌鼬→ダウン攻撃→狂行・臓物探り』。



スライディングでかためておいて…



地舐め滑りで移動。硬直がほとんどなく、よさげ。ここから投げっていう手も…

剣質別補足

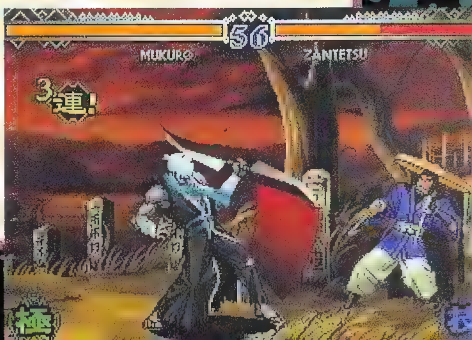
『技』と『極』はBCのリーチが短いため、連殺斬でBCを使っても当たることが少ない。それどころか空振りしてしまう。連殺斬に入れるなら、立ちA→BCという具合に使っていこう。

『技』と『極』の連続技。「←＋A→立ちA→立ちA→立ちB→地舐め滑り→←＋A→立ちA→立ちA→立ちB…」って、またA級です。対人戦ではなるべく控えるようにしようね♡ おもに使っていくのは、『立ちA→立ちA→しゃがみB→斬肉鎌鼬or迷兇死衰・凶器』。

『力』は、相手と離れないように戦うようにしたい。そのためには、地舐め滑りを頻繁に使うことになるだろう。

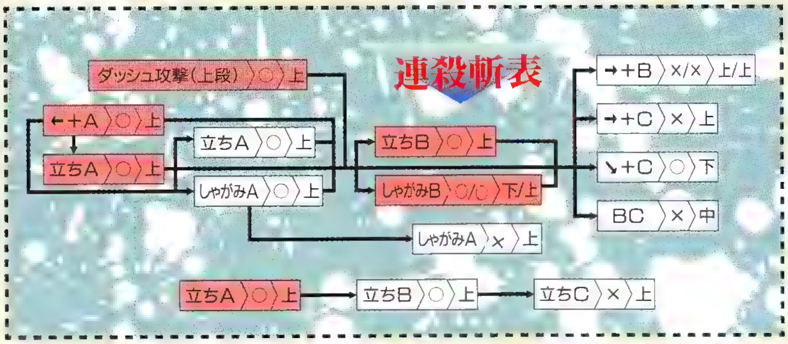
『力』でしか使えない連続技は『→＋C→禿鷲→啄み』。→＋Cはリーチが長く、牽制に使うことができるので覚えておいた方がいいだろう。

BCがこのように空振り。思わず斬鉄も、リーチの短さにびっくりするさー



技コマンド表

技	コマンド
●特殊技	
狂行・臓物探り	ダウン攻撃中にレバガチャ
●必殺技	
禿鷲	↓↙←＋AorB
啄み	禿鷲中に↑＋B
廻転肝えぐり	→↓↘＋AorB
廻転肝えぐり追加	廻転肝えぐり中にAorB連打
地舐め滑り	→←→＋C
斬肉鎌鼬	←↙↓↘→＋AorB
斬肉大鋏★	空中で↓↙←＋AorB
無慈悲	接近して→↘↓↙←＋C
●超奥義	
迷兇死衰・凶器	↓↘→↓↘→＋AB
●潜在奥義	
迷兇死衰・凶飢	↓↘→↓↘→＋B
●乱舞奥義	
狂喜・微塵刻み	↓↓＋AorB



しゃがみA→雀刺しがメイン 桂馬の高上がりで技をつぶせ



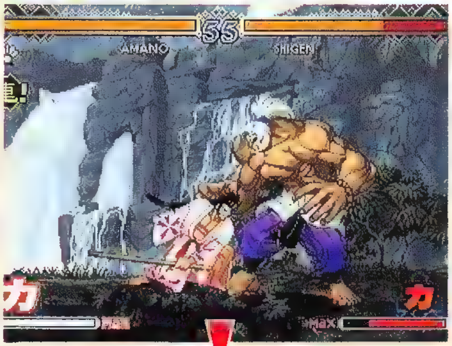
天野 漂

攻略／飲み頃KING

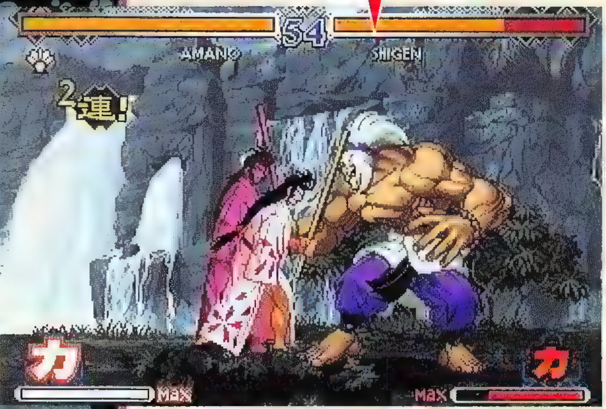
対人戦攻略

技のスキがやばいぐらい大きいので、頻繁に使う技はかなり限られる。近距離での牽制はしゃがみAで決まり。『力』『技』のどちらでも連打がきくので、これで相手のご機嫌をうかがって、ヒットしたようなら雀刺しにつないでいこう。けっこう頼りになるのでめりめり使っておっけえだ。また、雀刺しのコマンドは→←→+A orBでも出ちゃいます。これで少し入力が楽になるはず。それでも苦手な人は、→+Aから←→+Aと入れても出るのでこちらを使っていくといいかも。桂馬の高上がりも重宝する技。ダメージはもちろん、判定の強さもあなどれない。相手の技の出がかりをつぶすようなつもりで出していこう。対空としても使え、さらに飛び道具も跳ね返せる。しかし、技発生後のスキが大きいので乱発は避けるように。跳びこみはとにかくジャンプCを使っていく。裏まわりを狙いたいならジャンプAがやりやすい。

投げの追い打ちとして、跳ね返ってくるところに雀刺しを合わせていくのも面白い。相手が受け身を取って技を出してきても反撃を受けない。受け身を取らなければ↘+Bがおまけでつく。また、タイミングは難しいが桂馬の高上がりも入るぞ。この場合ダッシュで少し近づいてから出す必要がある。これは→+Cのあとにも同じことがいえる。

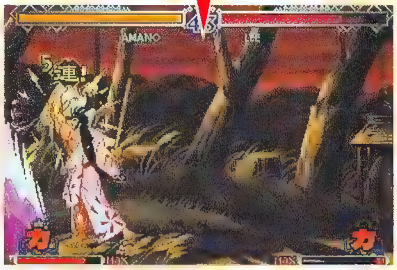


しゃがみA連打から…



雀刺しへ。うむ、いかす！



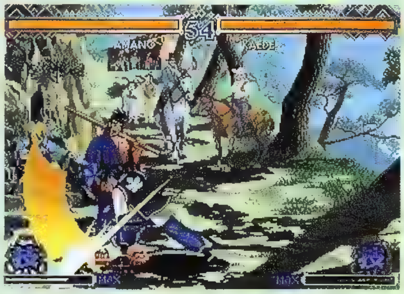


投げたあと跳ね返ってきた相手を 桂馬っ！ ねこまっぷたつう

技解析補足

前作では使い勝手が悪かった→+Bがパワーアップした。連殺斬に組みこめばガードされても反撃を受けず、単発で出しても密着状態で出さなければ問題なし。反撃できると思って手を出してきたところを弾いてしまおう。

超挑発にダメージをくらってもよろけないポイントがあった。出してすぐではなく、酒を飲み終わって一息ついているところ。



こんなかんじで食らってもそれだけでも大丈夫。

剣質別補足

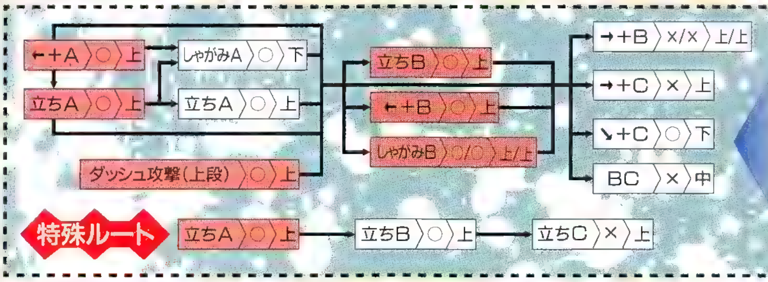
『力』『極』で重要となってくるのは、昇華を使っての〝と金〟ゲイザー。昇華対応の技は3つあるが、使うのは雀刺しだけでおっけえ。高飛車→雀刺しとつなげられるので、わざわざ高飛車からつないでダメージを少なくする必要はまったくなし。

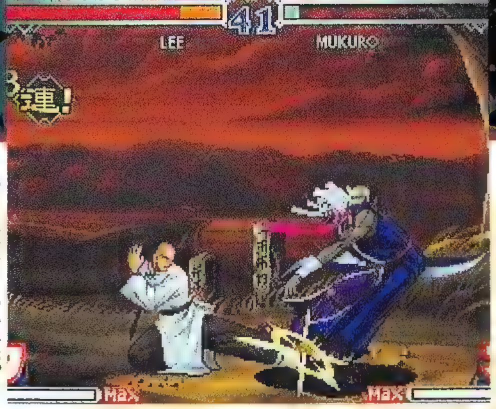
『技』はこれといって決め手になるようなものがない。そこで連殺斬をメインに戦っていくことになる。立ちA・立ちAのあと、←+A・↘+CとBCを使い分けて相手を揺さぶっていくようにする。あまり連打しすぎると居飛車穴熊（九手詰め）になってしまうので注意。BCで相手が浮いたら、桂馬の高上がりで追い打ち。ダメージ的にも文句なしだ。ド〇フになった場合は雀刺しを入れていこう。

技コマンド表

●特殊技	
超挑発	↓↘→+スタートボタン
●必殺技	
雀刺し★	→↙→+AorB
居飛車穴熊（九手詰め）	Aボタン連打
穴熊のふんどし脱ぎ	居飛車穴熊中に↓↘→+B
必至	→↘↓↙←+B
必至〜詰み！★	必至入力後Bをため押し
必至〜騙し	必至のため押し中にD
高飛車★	→↘↓↙←+C
将棋倒し	接近して↘↘+C
桂馬の高上がり	→↓↘+C
風車	↓↙←+A
●超奥義	
盤上此の一手！ “と金”	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB
●潜在奥義	
盤上此の一手！ “飛車”	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
盤上此の一手！ “角行”	→↘↓↙←→↘↓↙←+A
●乱舞奥義	
たこ金	↓↓+AorB

連殺斬表





とっても使えるしゃがみC。目押しで立ちBにつながるぞ



李 烈火

攻略/DSP-たろりん

対人戦攻略

剣質で闘い方がまったく変わるキャラなので、まずは共通で使える技を紹介しよう。

立ちBは非常に発生が早い(なんと←+Aと同じ)。相手の技をガードしたあとの反撃や、相手の連殺斬に対する割りこみ技として強力。

無影脚は、地上で↓↘→↗+Cと入力すると超低空で出すことができ、発生の早い中段として使える。

しゃがみCは連打がきき、キャンセルも可能。下段から攻めたい時に使おう。ヒット時はキャンセル炎龍擺尾のほか、目押しで立ちBにつなぐこともできるぞ。

対空技は炎扇翔の他、昇りジャンプAが強い。『技』『極』では空中連殺斬につながるので、ダメージ面でも期待できる。また、ジャンプ攻撃を霞で避け、焔群や旋風で反撃するという手もある。着地にスキはないのでガードされる恐れはあるものの、対処はされにくい(投げを狙ってくる相手には注意)。

霞は、相手の攻撃を避けるために使うばかりでなく、連係の途中に織りこむのもいい。派生技はおもに焔群を使うべし。また、乱舞奥義などを避けるという使い道もある。

おまけ。←+A↓→ダッシュして←+A↓…。A級。

剣質別補足

『力』…コンビネーションがないので攻めこめない。待ち気味に闘い、反撃に立ちBからの連続技を決めていくスタイルとなる。攻める時はしゃがみCから連係を組み立てていこう。→+Cや↘+Cなど、リーチの長い技で相手の出鼻をくじくのも重要だ。

『技』『極』…接近手段としては、ジャンプA→ジャンプCの空中連殺斬が強力。ジャンプAをガードしたあとに相手がしゃがみガードをしたり、投げを狙ったりすれば、ジャンプCが確定。対空に弾きを使う相手には、技を出さずに着地して弾きのスキを投げたり、連続技を決めよう。

接近後の攻めは、立ちA↓しゃがみA→立ちB→↓+C↓↓+Cが基本。ヒットした場合は連続技(龍槌旋×3↓ダウン攻撃、奥義・炎龍纏身など。『極』使用時で相手が立ち状態なら、炎龍擺尾↓キャンセル奥義・炎龍纏身)が決められる。

ガードされた時はディレイの↓+Cで攻めたいが、ディレイをかけると連続ガードにならないため、弾きで割りこまれる可能性がある。しかし、↓+Cは下段なので、龍砕落と使い分ければ2択になる。龍砕落は発生が遅いので打撃で割りこまれる可能性があるが、その場合は↓+Cでつぶせるので、使い分けが重要になってくるのだ。

途中でコンビネーションを止めるという選択もある。硬直中に反撃を受ける可能性はあるが、相手がガードをかためていれば反撃を受けずにすむし、弾きを狙っていればそのスキに連続技が入る。

ちなみに、立ちB→↓+Cはけっこう間が広いので、ガード硬直短縮を使われると打撃で割りこまれてしまう。ここを狙って割りこんでくる相手には、割りこまれにくいしゃがみBを使っていこう。

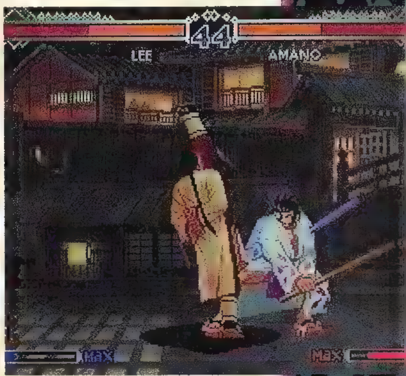
この戦法は、リスクを負った攻めではあるが、基本的にこちらが有利な読み合いなので、強気に攻めて構わない。

龍砕落がヒットした場合、相手は必ず立ち状態になる。『極』なら弱炎龍擺尾→キャンセル奥義・炎龍纏身が可能。『技』では強炎龍擺尾→追加技が安定だ。画面端なら立ちAにつなぐこともできる。

おまけ。ジャンプ攻撃中にA+Cを連打すると…。

ジャンプA→ジャンプC。空中の相手にもちゃんと当たる



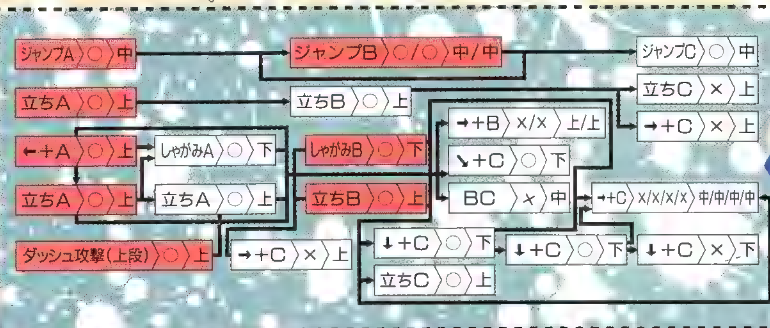


しゃがみ弾きには龍砕落。バリエーション豊かに攻めていこう

技コマンド表

●特殊技	
霞	AB同時押し
火影	霞中にA
焔群	霞中にB
旋風	霞中にC
発勁	霞中にD
龍砕落	コンビネーション中に→+C
息吹	挑発中スタートボタン押しっぱなし
●必殺技	
龍槌旋	↓↙←+C(3回連続入力)
龍翔旋	空中で↓↙←+C(2回連続入力)
炎扇翔	↓ため↑+B(ヒット中↓+Bで追加技)
炎龍擺尾★	→↘↓↙←+AorB(ヒット中←↙↓↘→+Bで追加技)
無影脚	空中で↓↘→+C
●超奥義	
奥義・炎龍纏身	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
秘奥義・蒼天無影脚	↓↙←↙→+B
●乱舞奥義	
絶命奥義・天地黎明脚	↓↓+AorB

連殺斬表





斬鉄

攻略／DSP-たろりん

対人戦攻略

中間距離の牽制技は気孔砲がよい。先端を当てるようにすれば、ガードされても反撃を受けることはまずない。ジャンプ防止能力も高いぞ。
跳びこみから攻める時は、判定が大きいジャンプBの他、ジャンプA↓ジャンプCの空中2段も使える。弾きをつぶせる骸縫いも強力（ヒットすれば連続技が狙える）。



しゃがみA×2。下段技が2回出て、しかもスキがない。強い！

接近したあとは、下段のしゃがみAから連係を組みたてていこう。斬鉄のしゃがみAは、ボタンを2回押すと追加技を出すことができ、2発目はキャンセルがかかる他、ヒット時には立ちAやしゃがみAがつながる。ガードされてもスキが小さいので、再びしゃがみAを出せば相手をかためていけるのだ。

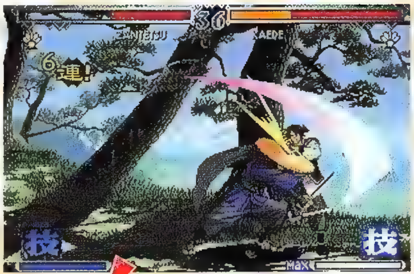
しゃがみA×2の強い点は、相手がガード硬直短縮（システム参照）を使って割りこもうとしてきた場合、立ちガードに切り替えたところにヒットする可能性が高いこと。割りこみを恐れずにガツガツ攻めていけるぞ。

しゃがみAで相手にしゃがみガードを意識させたら、小ジャンプBで裏まわり、中段の断鋼刃、影法師↓断ち骨破で裏まわり、などの連係で攻めるべし。特に断鋼刃は出が早いので反応されにくいし、威力も絶大だ。

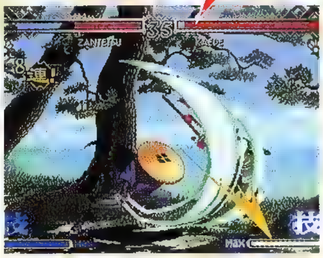
ここで空中連続技を紹介。ジャンプA orジャンプB↓ジャンプC×2↓キャンセル天魔落とし（空中）。流影刃で相手を浮かせたあとなどに狙っていけるぞ。

対空技は朧斬り（早出し）や、昇りジャンプA（+空中連続技）が強い。相手のジャンプ攻撃を弾いたあとは、ダッシュで接近して流影刃↓ジャンプキャンセル流影刃↓空中連続技を決めていこう。

相手の技のスキに決める反撃は、間合いが近い時は立ちA or ⬅+Aから連続技、遠い時は➡+C↓各種追撃。追撃は影法師↓断ち骨破↓骸縫い×2がおすすめ。ある程度間合いが近ければ、ジャンプAからの空中連続技もよい。



しゃがみA×2↓立ちA↓立ちA↓立ちB↓霞斬りとつないで…



1段目キャンセルで断鋼刃。さらに乱舞奥義まで入っちゃうぞ

剣質別補足

『力』…連続技は、しゃがみA×2↓立ちA↓キャンセル気孔砲がよい。超奥義が出せる時は昇華で断鋼刃につなごう。間合いが近ければキャンセル流影刃から空中連続技を決めるのも可。

『技』『極』…連殺斬にしゃがみA×2を混ぜて攻めよう。⬅+A↓立ちA↓しゃがみA×2の流れが基本だが、もちろんこればかりでなく、いろいろなバリエーションを使うべし。立ちBは、ガードされている時に出すと割りこまれるので、ヒット確認ができた時のみ出すようにしたい。

しゃがみA×2がヒットしたあとの連続技は、立ちA↓立ちA↓立ちB↓キャンセル影法師↓霞斬り（1段目）↓キャンセル各種必殺技。最後の必殺技は、普段は流影刃↓空中連続技がよい。超奥義が出せるなら断鋼刃（『極』ならば気孔砲から昇華）。そのあと、さらに乱舞奥義（打ち上げルート）につなぎ、浮いたところに断鋼刃や空中連続技を決める、というド派手な連続技も可能なのだ。

この連続技は、間合いが遠いと立ちBが空振りする可能性がある。そんな時は立ちA↓➡+C↓各種追撃という連続技が安定だ。

技解析補足

ジャンプ攻撃を出したあとに↖+Cと入力すると、連殺斬っぽくジャンプCが出せる。レバー↖+C連打でバリバリ連発できるぞ（全剣質共通）。

流影刃の硬直はジャンプでキャンセルできるが、ジャンプの予備モーション中に必殺技コマンドを成立させると、ジャンプせずに地上でキャンセル必殺技を出すことができる（以下『ジャンプキャンセル』と表記）。これにより流影刃↓ジャンプキャンセル必殺技が連続で入る。先に必殺技のコマンドを入力しておき、レバーを上要素に入れると同時にボタンを押すとやりやすい。

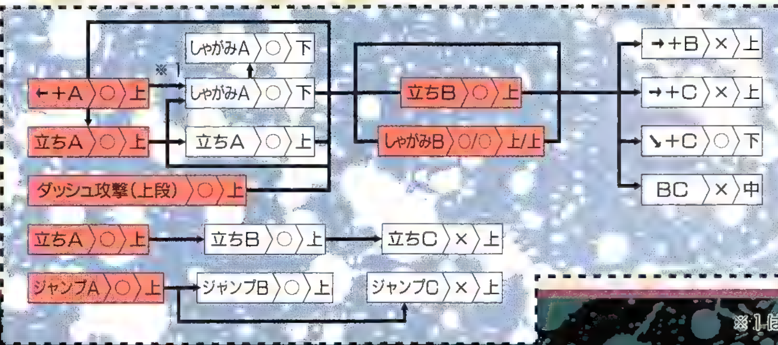
断鋼刃は空中の相手にも2ヒットする。相手の浮き方によってボタンを離すタイミングを調節するのがコツ。

おまけ。ジャンプ攻撃中にACを連打すると…。

技コマンド表

●必殺技	
流影刃	↓↘→+A
朧斬り	→↓↘+C
気孔砲★	↓↙←+B
影法師	→←→+C
断ち骨破	影法師中に↓↙←+A
霞斬り	影法師中に↓↙←+B
天魔落とし	→↘↓↙←+C(空中でも可)
水面隠れ	←↓↙+A
骸縫い	空中で↓↘→+AorB
天魔脚	空中で↓+C
転輪	天魔脚中↓+C
●超奥義	
断鋼刃	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
闇狩り	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+B
●乱舞奥義	
蟷螂双刃	↓↓+AorB

連殺斬表



※1は、連殺斬中のみキャンセル可能となります。

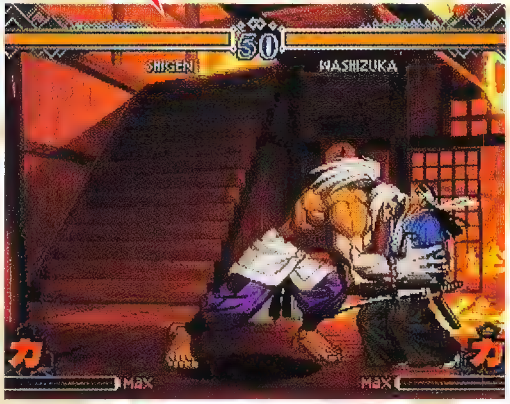


直衛示源

攻略／飲み頃KING



ジャンプBを切なそうに空振りして…



なげい！　や〜い、ひかかったあ

対人戦攻略

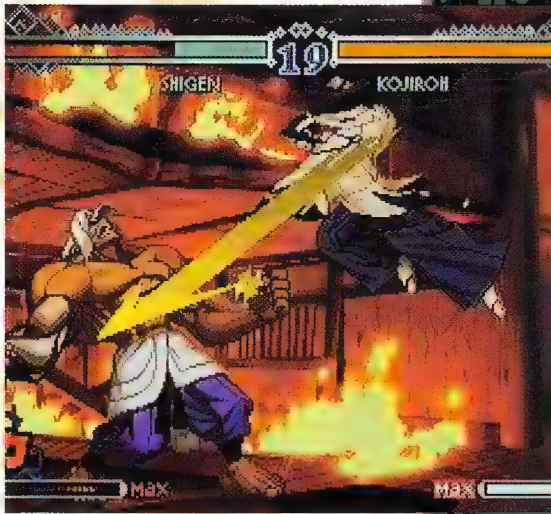
示源は技の威力が大きいかわりにスキも大きい。連発しすぎると痛い目にあう。特にコマンド投げは失敗すればスキだらけなので、威力があるとはいえ頼りすぎないように。ジャンプBを早めに出し、空振りしてから着地後投げというふうにすれば決まりやすい。

牽制は立ちA、弱白虎爪、遠距離ならしゃがみB、烈咆吼を使っていく。しゃがみBは出が遅いので多用は禁物。跳びこみはジャンプBと裏まわりにもなるCを使い分ける。また、タイミングはシビアだがジャンプCを昇りで出せば中段になるのでたまに出すのもいい。相手の跳びこみに対して有効なのが超奥義の因果応報。ダメージがとにかくハンパじゃないので、ゲージがたまったらぜひ使っていきたい。しかし露骨に狙いすぎると空ジャンプで回避されてしまうのでほどほどに。

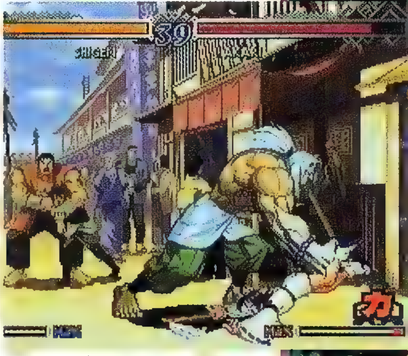
剣質別補足

『力』…通常技からコマンド投げがつながるのと、翡翠砕（B）が示源アーマーになるのを利用していく。相手が跳びこんできたら一撃くらうのを覚悟で早めに翡翠砕を出し、着地後投げてしまおう。

『技』『極』…連殺斬を中心に攻めていく。立ちA→立ちorしゃがみAのあと、立ちB、しゃがみB、BCを使い分ける。ヒット時はキャンセル白虎襲へとつなぐ。画面端なら3回入力したあと、CDでダウン投げを決められる。



きたあっ！　１名様ごあんな〜い



こいつがダウン投げ。なんかおもしろいぞ

技解析補足

前号でスペースの都合上書けなかった技の補足。

翡翠砕は（A）（B）（C）の順に間合いが広くなり、スキの大きさもその順で大きくなる。『力』の場合、（A）のみ連続技に組みこめる。

挑発の拳を合わせた瞬間に攻撃判定アリ。ダメージも一応あるがないに等しい。

連殺斬に関して。しゃがみBは普段2ヒットだが、密着状態では1ヒットしかしない。しかしここからならどの技へも連殺斬でつなげられる。逆に2ヒットさせた場合、→＋B以外の技は間合いによっては入らないことがある。画面端なら問題なく入るけど。

→＋Cは、その前の弱攻撃が2発以下なら2ヒット、3発なら1ヒットしかしない。弱攻撃→強攻撃でも1ヒットするが、弱攻撃×2→強攻撃からでは、画面端以外では当たらない。

技コマンド表

●必殺技	
白虎爪★	↓↙←＋AorB
白虎襲	↓↙←＋C
烈咆吼	→↓↘＋A
絶咆吼	接近して→↓↘＋B
翡翠砕	接近して←↙↓↘→＋AorBorC
金剛砕	→↘↓↙←→＋C
壊	金剛砕中に←↙↓↘→＋A
握	金剛砕中に←↙↓↘→＋B
潰	壊中に↓↙←＋A
烈	壊中に↓↙←＋B
昇	握中に↓↙←＋A
墜	握中に↓↙←＋C
轟震	懐または握のあと、追加入力なし
瑠璃砕	空中で接近してCD
●超奥義	
暴虎憑河	↓↘→↓↘→＋AB
驚天動地	暴虎憑河中に→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
勇往邁進	暴虎憑河中に←↙↓↘→＋B
動天驚地	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB
震天動地	壊中に→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB
因果応報	←↙↓↘→←＋AB
●潜在奥義	
不倶戴天	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
怒髪衝天	握中に→↘↓↙←→↘↓↙←＋C
●乱舞奥義	
抜山倒河	↓↓＋AorB

連殺斬表

立ちA〉○〉上 → 立ちB〉○〉上 → 立ちC〉×〉上
←＋A〉○〉上 → しゃがみA〉○〉下
立ちA〉○〉上 → 立ちA〉○〉上
ダッシュ攻撃（上段）〉○〉上
→ 立ちB〉○〉上 / しゃがみB〉○/○〉下/下 ※1
→ →＋B〉×〉上 / →＋C〉×/×〉上/上 / ↘＋C〉○〉下 / BC〉×〉中

※１は、ダッシュ攻撃（上段）以外からは連続でつながりません。



降炎襲からの奇襲と屈Cからの連続技を狙え!

嘉神慎之介

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対人戦攻略

中、遠距離をキープし、ダッシュ焔咆吼orしゃがみCor降炎襲で奇襲を仕かけよう。ダッシュしゃがみCが当ったら連続技へ、ガードされたら弾きや降炎襲（相手がガードに徹してるようなら焔咆吼も有効）を狙っていこう。降炎襲は出す位置で相手のガード方向を揺さぶれる。ジャンプB（前or垂直）やダッシュしゃがみCと併用し、連係を狙おう。しゃがみC↓焔咆吼or降炎襲（超低空）、降炎襲（相手ガード）↓遅めキャンセル焔咆吼の連係もいい。

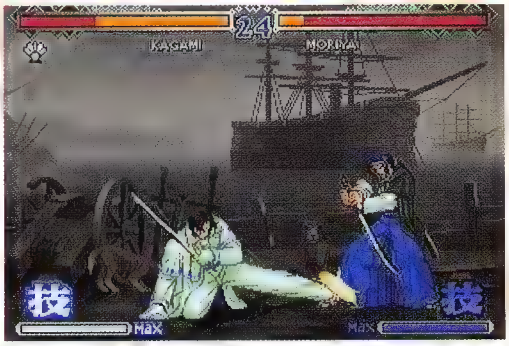
相手がダウンした時、移動起き上がり（前転）で向かってくるなら、起き上がる寸前に低空の降炎襲でガード方向（正面or裏まわり）を惑わそう。降炎襲を意識させ、前転後に弾きやガードを誘えたら焔咆吼をまぜていくといいぞ。

移動起き上がり（後転）やその場起き上がりを使う賢い相手には、飛燕翼で牽制したり、ダッシュからの連係を狙おう。まあ、画面端に追いつめられてるのに、平気で後転やその場起き上がりをする馬鹿タレには、容赦なく降炎襲でたたみかけよう。

弾き後の追撃には、モード共通で通常技、立ちB↓キャンセル焦咆吼or飛燕翼or劫炎爪（+不知火）、降炎襲+αなどが安定して決まる。まあ、ジャンプ攻撃～紅蓮朱雀or鳳凰天昇、ジャンプ攻撃～焔咆吼（着地後）などの連係を狙ってみてもいいだろう。

『力』のおすすめ追撃は、➡+B、ダッシュから立ちB↓キャンセル必殺技、降炎襲（ジャンプ攻撃を弾く）↓キャンセル焦咆吼↓紅蓮朱雀（昇華）、降炎襲↓鳳凰天昇。

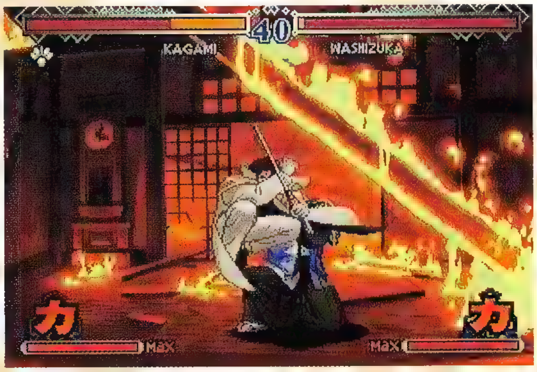
『技』のおすすめ追撃は、図南鵬翼、ダッシュ連殺斬↓キャンセル必殺技、降炎襲↓紅蓮朱雀orキャンセル必殺技。



牽制、連続技（下段始動）、ダッシュからの奇襲と使用頻度の高いしゃがみC!



降炎襲と併用して早出しのジャンプB♡ 意外とイヤらしいぞ



しゃがみC↓降炎襲の連係は、降炎襲を出す位置&タイミングが重要!

剣質別補足

『力』で無理に連続技を狙えとは言わないが、後述する連続技ができることに越したことはない。

①しゃがみC×1～4

実戦的な下段始動で、初心者にも満足な威力♡ ボタン連打、目押しどっちでもOK。

②しゃがみC×1～3↓←+A（←にレバーを入れ、ACボタン同時押し）↓キャンセル焦咆吼（B）↓紅蓮朱雀（昇華）

体力赤ゲージor剣質ゲージMAX時はこちらを狙おう。

『技』…連殺斬の中段、下段を狙う他に、しゃがみC×1～3↓←+A↓連殺斬（下段始動の連続技）や連殺斬↓➡+B↓しゃがみC↓←+A↓連殺斬…（画面端限定）の連続技を併用していくべし!

『極』…画面端近くで連殺斬↓BC（単発でも可）がヒットしたら、焦咆吼↓紅蓮朱雀（昇華）が狙えるぞい。

技解析補足

1月号の焔咆吼、紅蓮朱雀、鳳凰天昇の項目に誤りがありました。誠に申し訳ない! 訂正箇所は以下の通りです。

焔咆吼…〝単発の弱攻撃や降炎襲から連続技に組みこめる〟とありますが、連殺斬&単発の強攻撃からでも連続技に組みこめます。

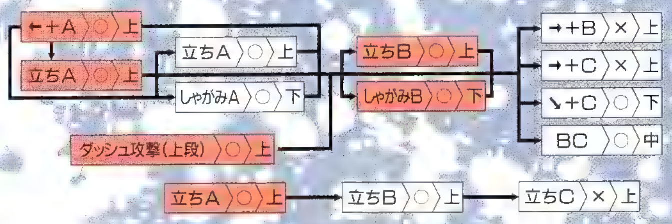
紅蓮朱雀…〝技発生が遅いため昇華以外では、連続技に組みこむことはできない〟とありますが、降炎襲から目押しで紅蓮朱雀（連続技）につなぐことができます。

鳳凰天昇…〝跳びこみ攻撃キャンセルで連続技に組みこめる〟とありますが、キャンセルではなく、『低空で出すことが可能』という性質を利用し、ジャンプ攻撃or降炎襲から目押しで鳳凰天昇（連続技）につないでるだけでした。

技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
飛燕翼	↓↘→+A
劫炎爪	↓↘→+B
不知火	劫炎爪中に↓↘→+B
焦咆吼★	→↓↘+AorB
焔咆吼	接近して→↘↓↙←+AorB
降炎襲	空中で↓+C
静かなる鼓動	↓↙←+C（押し続ける）
●超奥義	
星火燎原	→←↙↓↘→+AB
紅蓮朱雀	空中で←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
鳳凰天昇	空中で←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
図南鵬翼	↓↓+AorB

連殺斬表





真田小次郎

攻略／DSP-たろりん

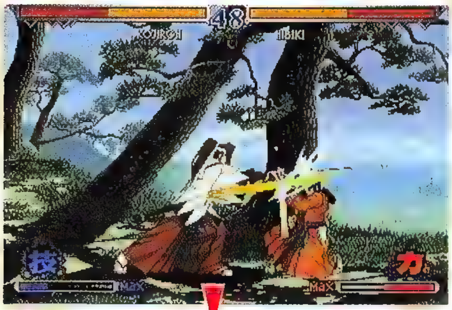
対人戦攻略

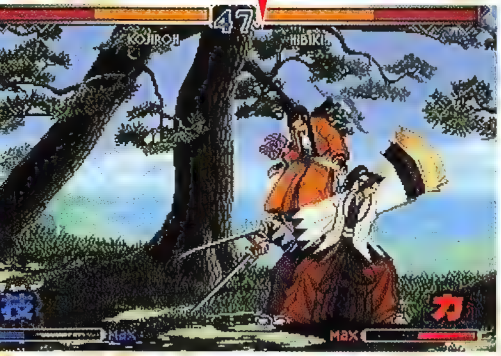
真田の最大の武器は、瞬塵からの天地。通常技をガードさせてからキャンセルで瞬塵を出し、相手のガード硬直が解けた直後に天地を出した場合、脱出不可能となるのだ。

この連係の強い点は、相手に割りこまれにくいこと。たとえ相手のガード硬直が解けた瞬間を狙うことができなくても、相手が技を出してきたところには背後にまわりこむことができるためだ（技を空振りさせられる）。

この戦法を使う場合は、弱攻撃の先端をガードさせてからキャンセルで瞬塵を出すといい。強攻撃だとガード硬直が長いので狙いにくい。弱攻撃を使った場合でも、間合いが近すぎると、ガード硬直が解ける前に投げ間合いの外に出てしまうぞ。

通常技をガードさせたあと、キャンセルで瞬塵を出し…





天地でポイッ。タイミングが完璧なら逃げることは不可能

剣質別補足

『力』…ろくな連続技がないので、瞬塵メインで闘っていこう。立ちAキャンセルが基本だ。キャンセル弱疾空殺も混ぜていくと、相手の暴れやジャンプを封じることができる。ただし、立ちAはなるべく先端を当てるようにしないと、ガード硬直短縮から打撃を出された場合に、疾空殺の出がかりをつぶされる可能性が高くなる。さらに、立ちAは弾きの的になりやすいという欠点がある。そこで、中間距離での牽制には、垂直ジャンプBやしゃがみAなども混ぜていくといい。

垂直ジャンプBをガードされた場合は、着地と同時に瞬塵→天地を狙ってみてもいい。割と対処されにくいぞ。一方、しゃがみAをガードされた場合はこちらが不利（出の早い技で反撃されてしまう）。キャンセルもかからないので、いったん様子を見るように。

連続技は、立ちA→キャンセル無明剣→キャンセル無明剣・贄。無明剣はスキが大きいので、跳びこみヒット時や、スキの大きい技をガードした時だけ狙っていこう。

下段始動の連続技として、しゃがみC→←+A→…というものもある。←+Aは、←+ACと入力するとしゃがみAに化けず、確実に出すことができる。ただし、つなぐタイミングはシビア。

『技』…基本的な闘い方は『力』と変わらないが、連殺斬のヒット確認から連続技と瞬塵を使い分けることができる分だけ闘いやすい。ダメージ効率もいいぞ。

連殺斬は、立ちA→しゃがみA→立ちBの流れが基本。ただし、立ちBはリーチが短いので、間合いが遠い時はしゃがみBにしよう。

連殺斬を相手が食らってくれたら連続技を決めていく。ガードされてしまった時は、立ちB（しゃがみB）のところで割りこまれる可能性があるので、立ちA→しゃがみA→キャンセル瞬塵を狙いたい。その他、立ちA→しゃがみA→BC or ↘+Cでの2択も悪くない。特に、↘+Cにすれば割りこまれにくいし、ガードされてもキャンセル瞬塵→天地を狙っていける（遅めにキャンセルをかけること）。もう一方のBCは割りこまれやすいうえに、見切られて立ちガードされる可能性もある（反撃確定）ので、たまに使う程度でいいだろう。

ジャンプBは発生が早く、空中戦にも強い。対空に使えるぞ



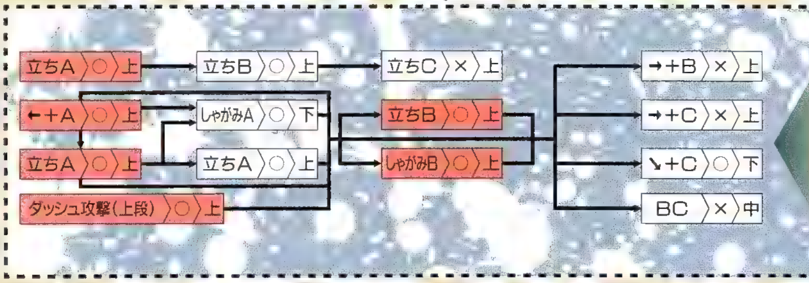


連殺斬がガードされている時は、↘+Cが有効だ

技コマンド表

●必殺技	
瞬塵	↓↙←+C
天地	瞬塵中にC
翔尾閃	↓↙←+A
無明剣★	↓↙←+B
虚空殺	→↓↘+AorB
散華（技のみ）	→BC
無二・烈（力のみ）★	BC（2秒以上ため）
疾空殺	↓↘→+AorB
●超奥義	
無明剣・贄	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
狼牙・零	↓↙←↙→+B（ため可）
●乱舞奥義	
百舌連斬	↓↓+AorB

連殺斬表



間をおくこと肝要也からの連続技がちょっといい也



高嶺　響

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対人戦攻略

立ちAや←+Aで牽制し、じっくり相手の出方を見るべし！ 遠間にて斬る也で牽制するのもいいが、開始直後くらいの間合いorそれより一歩下がってから出すこと。よく跳びこんでくる相手に遠間にて斬る也の牽制は厳禁！ 立ちB（早出し）や弾きで迎撃するのに専念しよう。

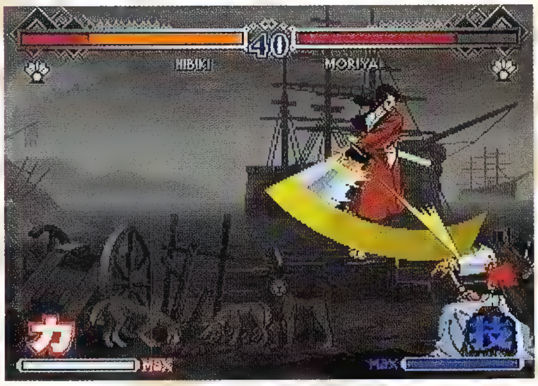
攻めこむ際には、ジャンプBが重宝する。下方に判定が強く裏まわりも狙えるぞ。また、昇り小ジャンプから出せば中段を狙える。小ジャンプの頂点辺りで出しても地上技につながるので、ダッシュ小ジャンプ↓ジャンプB（剣先がギリギリ当たるくらい）…と使っていくのも悪くない。着地後は打撃技や弾きから連係を狙っていこう♡

弾きは相手が反撃したくなる状況を作るのが重要！ 例えば、ジャンプ攻撃をガードされた直後に、後ろ小ジャンプB↓弾き（着地）ってな感じ。攻撃力は高いが単発になりがちな『力』は、後ろ小ジャンプB連係を積極的に使っていこうぜ。

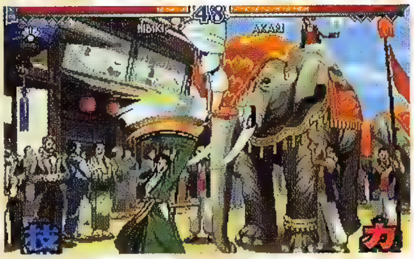
画面端に追いこまれたら、紙一重にてかわす也↓間をおくこと肝要也を使い、相手のジャンプ攻撃を回避しつつ抜け目なく連続技（ジャンプB↓立ちB↓キャンセル近寄りて斬る也↓発勝する神気也orジャンプB↓連殺斬）を狙おう。こちらが裏まわりジャンプBで画面端に着地した際にも、同様に中段を狙える。

相手の攻撃を弾いたあとの追撃は、『力』なら水月を突く也（対ジャンプ攻撃）、→+B、発勝する神気也。画面端近くなら、→+C↓キャンセル水月を突く也↓ダウン攻撃…という粋な連続技を狙ってみてもいいだろう♡

『技』のおすすめは、ダッシュ連殺斬（対地上攻撃）、屍を越え行く也（対ジャンプ攻撃）、発勝する神気也。



ダッシュ投げも重要だけど、『力』では特にお世話になる後ろ小ジャンプBナリ～！ ここから連係を狙うのだ



月光のように鋭い切っ先は対空技の立ちB！ 早めに出していけばつぶされにくいぞい

剣質別補足

『力』…①←+A×1～4発↓立ちA↓キャンセル遠間にて斬る也、②しゃがみC×1～3発↓キャンセル遠間にて斬る也（しゃがみCの段数を減らし、立ちAや←+A×1～2発につないでもいい）の連続技を狙っていく。潜在奥義が使えるなら、ダッシュor紙一重にてかわす也↓間を詰めること肝要也↓死を恐れぬ心也を積極的に狙っていくこと。

『技』…通常の連殺斬で中段、下段とガードを揺さぶるのも重要だが、しゃがみC×1～2↓立ちAor←+A↓連殺斬…ってな下段始動の連続技を併用すると効果的。連殺斬から必殺技をキャンセルする時は、しゃがみBやBCから間合いに応じてキャンセル必殺技を使い分けていくべし！



近距離時はしゃがみC（下段）から積極的に連続技を狙っていくナリ～♡

技解析補足

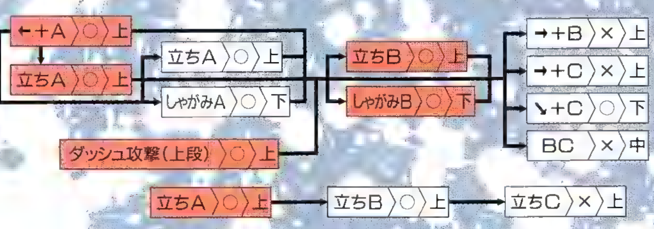
近寄りて斬る也は、先月号で"近間発動ヒット後に一部必殺技をキャンセルできる"と表記してしまいましたが、実はヒット時だけでなく、相手がガードした時or空振り時（相手がジャンプした時など）にも相手をすり抜けさえすればキャンセル必殺技は出せました。申し訳ない！ 同様に、『力』で発勝する神気也を昇華する際も、相手をすり抜けた時なのでご注意！ また、一部必殺技とは、遠間にて斬る也or居を合わす也でした。

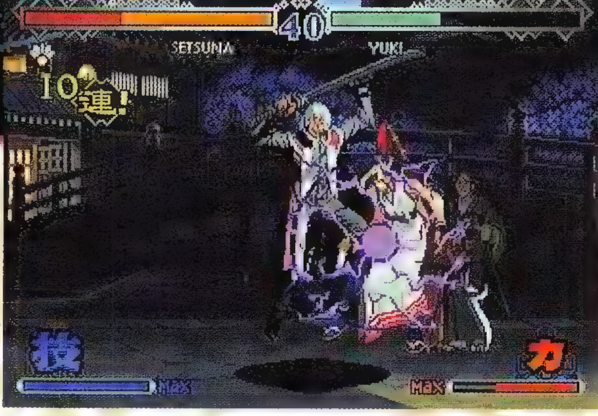
水月を突く也は、先月号で"技発生が遅いため連続技には組みこめない"と表記してしまったが、→+C（画面端近く）↓キャンセル水月を突く也（少しためること）と、『力』のみ連続技に組みこめました。申し訳ありません。

技コマンド表

技	コマンド
●特殊技	
紙一重にてかわす也	AB同時押し
間を詰めること肝要也	紙一重にてかわす也中に→+C
間をおくこと肝要也	紙一重にてかわす也中に←+C
備えを怠らぬ心也	スタートボタン押しっ放し
●必殺技	
遠間にて斬る也	↓↘→+AorB
近寄りて斬る也★	→↓↘+B
水月を突く也	→↓↘+C
居を合わす也	←↙↓↘→+C
抜かば斬る也	居を合わす也中にC
抜かずば斬らぬ也	居を合わす也中にBC
●超奥義	
発勝する神気也	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
死を恐れぬ心也	→←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
屍を越え行く也	↓↓+AorB

連殺斬表





画面端近くでの強弐。このあと立ちCor極で追い打ち



攻めと守りにメリハリをつけるのが勝利への道!!

剎那

攻略／修羅騎士　鷹

対人戦攻略

剎那は気軽に出していける地上技がないので、各種ジャンプを使って攻めこんだり、ガードをかためて相手の連係に割りこむか、技のスキに反撃していくといった闘い方が基本になる。相手のクセを見抜けるようなら、弾きも使っていきたい。反撃方法は『技』なら←+Aからの連殺斬、『力』なら立ちAからキャンセル必殺技がいいだろう。つないでいく必殺技は、先月号でも述べているように、強弐にするのがベスト(ゲージがある時は別)。理由はダメージが通常の必殺技では一番威力が高く、ダウン回避しかとることができないからだ。画面端でこの技を決めた場合は、立ちCで追い打ちしていくといいが、ダウン回避に対しては常に注意すること。立ちCはダウン回避に関係なくヒットしてくれるが、相手がダウン回避を取っていた場合はキャンセル必殺技へつなぐチャンスだ。

ジャンプから攻めこんでいく場合は、小ジャンプ(距離によっては通常orダッシュジャンプ)からBを昇りで出していこう。もちろん何も出さずに着地して、投げ技や下段からの連続技(おもに『技』)を狙っていくのもいい。また、相手側が『剎那のジャンプ攻撃＝B』と考え、条件反射的に弾きを出してくるようなら、ジャンプAを使ってみるのも面白い。引っかかって弾きを出していたら、硬直に連続技を決めることができるのだ。

逆に相手が跳びこんできた時は、できる限り立ちAで落すようにしたい。また、この時にキャンセル伍を出してみてもいい。素早く反応されると装着する前に潰されてしまうが、狙ってみる価値は充分ある。あっ、そうそう、伍の装着といえば立ちCをダウン攻撃として使った時も可能だ。相手が移動起き上がりをしていたらいい感じで装着することができるぞ。

ジャンプ攻撃を弾きで対処した場合は、弱弐、四、滅などを決めたい。ジャンプA(昇り)からダッシュ投げといった連係も面白いぞ。

接近戦では、地上技を出す他にも小ジャンプCで裏まわりを狙ったり、垂直小ジャンプBで威嚇するのも有効だ。



普段は立ちAを対空に使っていくといいのだ。この時にキャンセル伍を出してみるのも面白い

剣質別補足

●『力』…こちらの立ちAは、ガードされても反撃を受けないので、牽制として使っていくことができる。このあとに手を出してくるようなら弾いてやるといい。

●『技』&『極』…ジャンプ攻撃や連殺斬をガードされた時の連係を2つ程紹介していこう。①…しゃがみA or ←+A・A・↘+Aの連殺斬から、キャンセル参。②…BCと↘+Cを使って2択。

①は下〜中段のコンビネーション(玄武の翁とあかりに対しては空振りする)。おもにジャンプ攻撃などをガードされたあとに使っていくといい。②は連殺斬がガードされている時に使う。↘+Cがガードされた場合は、キャンセル必殺技を出してあがくべし。BCがヒットして相手がよろめいても、スキが大きいので下手な手出しは無用。参やダッシュ投げを狙ってみてもいいけど、リスクは大きい。また、連殺斬のAからBなどへのつなぎは、弾きや発生の早い技で割りこまれてしまう。途中で止めるなどして、的を絞らせないようにしよう。

技解析補足

無銘(極)はダウン攻撃として使うことができるので覚えておくといいのだ。

無銘(極)発動後は、攻撃を食らった回数によってこのあと出すことができる伍ノ追、極ノ追に影響する。

食らっていない…①伍ノ追が3回連続で出せる。②伍ノ追→キャンセル極ノ追を決めることが可能。1回食らった…伍ノ追が2回連続出せる(少し時間を置けば3回連続で出せる)。2回食らった…伍ノ追が1回だけ出せる。

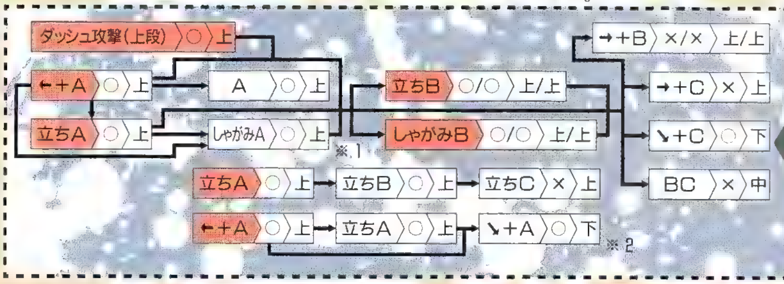
次はダウン攻撃について。↘+B(ダウン攻撃)は、ヒットさせても、その場起きから反撃を受けるので、使うならフィニッシュ時にしよう。

乱舞奥義ネタ。ノーマルのルートは、6段目(3回目の B)、8段目(3回目のA)、9段目(3回目のB)が2段技になっているので見逃さないようにしよう。

技コマンド表

●必殺技	
無銘(壱)★	↓↘→+AorB
無銘(弐)	→↓↘+AorB
無銘(参)	↓↙←+B
無銘(四)	接近して→↓↘+C
無銘(伍)	→↘↓↙←+C
無銘(伍ノ追)	無銘(伍)or(極)中に←↙↓↘→+C
●超奥義	
無銘(絶)	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
無銘(極)	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
無銘(極ノ追)	無銘(極)中に←↙↓↘→+AB
●乱舞奥義	
無銘(滅)	↓↓+AorB

連殺斬表



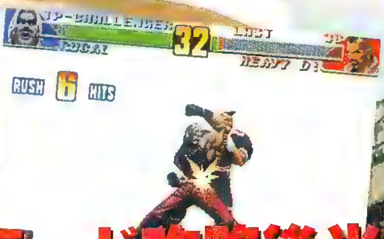
※1と※2は見た目が同じですが、※2は判定が下段になり、B以降の連殺斬へ行けません。

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
ドリームマッチネバーエンズ



今月は先月に引き続いて、山崎以下の14キャラ、裏12キャラ、そしてオメガ・ルガールのサバイバーモード攻略だ！ 年が明けてもKOF'98はまだまだ熱いぜっ!!





サバイバーモード攻略後半戦！ 気になるあの子に魅せつけろ!!

SNK	
業務用MVS	発売中／148,000円
家庭用ROM	発売中／38,000円
家庭用CD	発売中／6,800円
SS	—
PS	—
683M	格闘アクション

イカス連続技がないのでパワーMAXで闘いましょ



山崎竜二（やまざきりゅうじ）

攻略／DSP－たろりん

サバイバーモード攻略

山崎はサバイバーモードに適した連続技を持っていないため、いいタイムを狙うためにはパワーMAX発動が欠かせない。よって、闘っているうちに自然とゲージがたまるADVを使うのがよい。そして、1人目は普通に倒し、2、3人目はラウンド開始と同時にパワーMAX発動してから闘おう。

サバイバーモードでの狙いは跳びこみからの連続技だが、跳びこむ間合いには注意が必要。あまりに近くから跳びこんでしまうと、跳びこみがガードされたり、対空技で落とされる可能性が高くなる。そこで、なるべく遠めの間合いから中ジャンプで跳びこむようにしていこう。

使っていく連続技は、ジャンプ弱キック→近距離立ち弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル蛇使い・中段。この連続技ならば、ジャンプ弱キックがガードされてしまっても、近距離立ち弱キック以降を食らってくれる。威力面を考えるとジャンプ攻撃を強攻撃にしたいところだが、山崎のジャンプ強攻撃はどれもリーチが短いため、落とされることが多い。確実性を高めるためには、ジャンプ弱キックを使うしかないのだ。

以下、注意が必要なキャラの解説をしていこう。

ちづる…まれに、ラウンド開始直後から頂門の一針連発モードに入ることがある。そういう場合は、ちづる本体が頂門の一針で跳んでくるまで待つのが手がたい。あせって跳びこんでも、頂門の一針の餌食になる可能性が高いぞ。

オメガ・ルガール…跳びこみは通用しない。しかし、遠めの間合いからダッシュで接近して近距離立ち強パンチを出すと食らってくれることが多いので、キャンセル強裁きの匕首まで決めよう。これのくり返しでOKだ。



ジャンプ攻撃はリーチが長くて使いやすい弱キックを使え



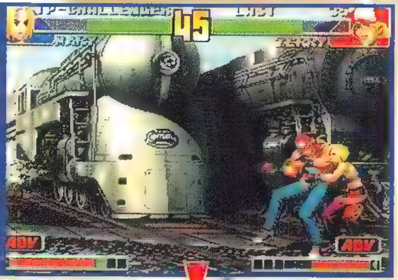
ガードされていても、着地後に立ち弱キックを出せば



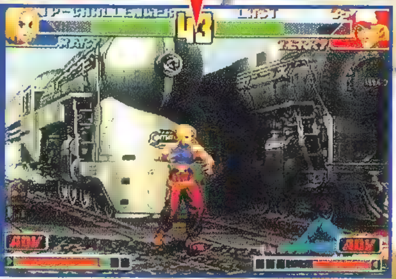
ヒットする。蛇使いにつないでいこう。シャッシャー！



ゲージがたまったらM.タイフーン。2回決めればKO寸前だ



画面端に追いこんでバックドロップ・リアルを決めたあとは…



少し後ろにさがってから跳びこもう。ガードが甘くなるぞ



とりあえずゲージをためてM.タイフーンを使いませ

ブルー・マリー

攻略／DSP－たろりん

サバイバーモード攻略

跳びこみからの連続技を狙っていくわけだが、超必殺技を使わずに闘っていると、連続技の威力が小さすぎるため、クリアまでかなりの時間がかかってしまう。そこで、超必殺技を狙う機会が多いADVを使うようにしたい。EXは、超必殺技を狙えないばかりでなく、ダッシュもできないのが痛い。倒すことが困難になるキャラすら出てきてしまうのだ。

使う連続技は、ゲージがない時はジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセルハンマーアーチ→キャンセルバックドロップ・リアル。ゲージがある時は、最後をM.タイフーンにしよう。

注意点が1つ。画面端でバックドロップ・リアルを決めたあとは、密着に近い間合いになってしまう。そのため、そのまま相手の起き上がりに跳びこんでも、ガードされる確率が非常に高い。そこで、バックドロップ・リアルを決めたあとは、少し後ろに歩いて間合いを離してから跳びこむようにしよう。こうすると、相手の起き上がりにキッチリとジャンプ強キックを重ねることはできなくなるが、間合いをちゃんと離していれば落とされることはまずない。

ジャンプ攻撃がガードされてしまった時はもう1度跳びこむわけだが、この場合も間合いに注意。連続技を近距離立ち強パンチで止めれば、跳びこむのにちょうどいい間合いになっている。しかし、ハンマーアーチまで出してしまうと、間合いがかなり近くなってしまう。その時は、跳びこむ前に少し間合いを離す必要があるぞ。

オメガ・ルガールには跳びこみが通用しないので、ダッシュで接近して近距離立ち強パンチを当てるパターンを使っていこう。ヒットした時はもちろん連続技だ。



画面端では強力連続技でヘイ！ヘイ！ヘイ！

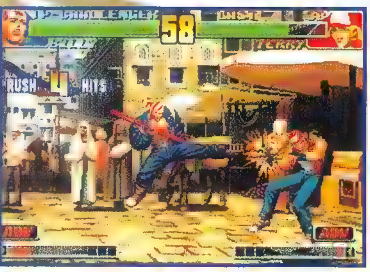
ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士ゆーち

サバイバーモード攻略

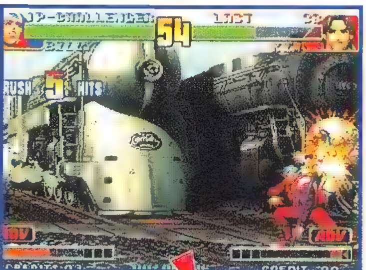
ビリーは中ジャンプから左記の連続技を狙っていこう。（裏ビリー攻略もチェックしてね♥）

●ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル大回転蹴り

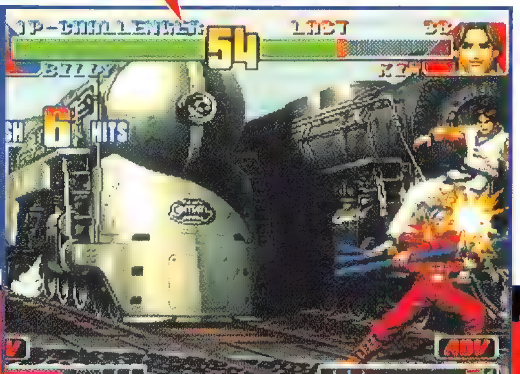


開始直後に跳びこみ連続技を決めろ！ 間髪入れずに2セット決めれば気絶に…

ダウンを奪わない連続技なのでタイムロスが少ない。しかも、連続で2セット決めれば気絶に追いこむこともできる連続技なのだ。気絶させたあとは、ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル三節棍中段打ち（弱）↓キャンセル火炎三節棍中段打ち、もしくは、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強襲飛翔棍（弱）↓近距離立ち強パンチ（CPU空中）→近距離立ち強パンチ（CPUの着地に重ねる）を決めるだけ。まぁ、開始直後からすんなり跳びこみ連続技が決まれば、50秒台でKOすることができるぞい！



一気に画面端に追いつめ、強襲飛翔棍を連続技に組みこめたら…



追い打ち（相手空中）と相手の着地に近距離立ち強パンチ。強力連続技のできあがり♥

両モード共通で中ジャンプから狙っていくわけだが、おすすめはやはりADV！ なぜなら、ADVは技を出すたびにパワーゲージがたまるので、EXよりパワー溜めの分タイムロスが少ない。また、ビリーは超必殺技を連続技に組みこみづらいので、パワーMAX発動（攻撃力UP）して通常連続技の威力を大きくする方がはるかに効率がよい…という以上2点がおすすめの理由ですね。

また、前述したジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強襲飛翔棍（弱）→近距離立ち強パンチ（空中）→近距離立ち強パンチ（着地）の連続技は、いわゆるCPU専用の強力連続技。何らかの技で浮かせて、着地に技を重ねるとCPUの性質上必ずヒットするので、ビリーならば近距離強パンチ→キャンセル強襲飛翔棍（弱）を出していくことで強力連続技となる。少々時間がかかるが、CPUを画面端に追いつめた時（跳びこみ連続技をガードされ続けた時。もしくは大回転蹴りでゴリ押しする）は狙ってみてもいいだろう。

下段の近距離立ち弱キックでぽこぽこ華を咲かせましょう

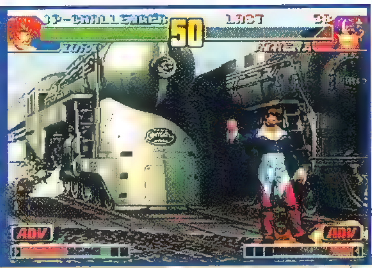


八神(やがみ) 庵(いおり)

攻略／蒼炎闘士ゆーち

サバイバーモード攻略

基本的に庵もジャンプ攻撃からの連続技を狙っていく。それにともない攻撃力を高める手段（MAX発動）にタイムロスが生じないADVがおすすめだな。まぁ、まずは左記の連続技を開始直後に狙っていくといいだろう…。



KO予告は50秒台DEATH！ゲージもたまるし、次のラウンドはもっと♥

●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル夢弾（1段目）→キャンセル葵花（強）

超必殺技が組みこまれていないが、八稚女はそんなに威力が大きくないし、技自体に時間がかかるので、このモードの攻略には不向きといえる。やはり、パワーゲージがたまったなら開始直後にMAX発動し、通常技&連続技の威力をUPさせるのが得策だろう。

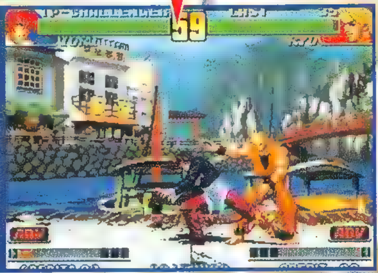
ダウンを奪ったらジャンプ攻撃（CPUガード）→近距離立ち弱キック（立ち状態の下段技）→キャンセル特殊技→キャンセル必殺技…『死の爪先から華を咲かせましょう♥パターン（11月号参照）』を狙っていけ！ジャンプ攻撃には、相手との間合いが離れない（ヒットorガード関係なし）ジャンプ弱キック、もしくは特殊技の百合折りを使っていくといい。

また、このモードでは一部、"ジャンプ攻撃をガードする確率が高い君（リョウなど）"なる者がいるが、このようなキャラを相手にする際にも、『死の爪先から華を咲かせましょう♥パターン』が有効だ！もちろん、開始直後のジャンプ強攻撃がヒットしなかった時のことを考え、初めから保険の意味も兼ねて、ジャンプ弱キック→キャンセル夢弾→キャンセル葵花…と狙ってもいいぞ。まぁ、ヒット、ガード関係なしにCPUは八つ裂きにされる運命ってこと…。

対オメガ・ルガール。開始直後くらいの間合いからダッシュで一気に近づき、遠距離立ち強パンチ（先端）→キャンセル葵花を狙っていこう。慣れれば意外に簡単（間合いとかがね）なので、度胸を出して、ダッシュ近距離立ち強パンチ→キャンセル夢弾（1段目）→キャンセル葵花（強）を狙ってみてもいいかも♥



石頭君には、ジャンプ弱キックor百合折りをガードしてもらい死の宣告



下段からの連続技を食らってもらいまShow♥爪先から踊らされる貴方

攻撃力不足のお姉さまにはヘブンズゲイトを使わせて♥



マチュア

攻略／修羅騎士 鷹

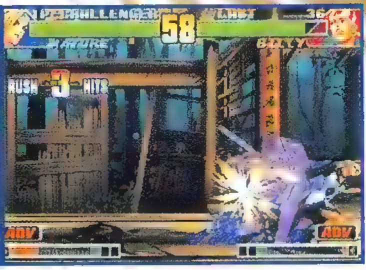
サバイバーモード攻略

攻撃力がメチャメチャ低いので、それをカバーするために超必殺技を連続技に組みこんでいきたいところ。そこで、ゲージをためやすいADVでプレイするのがオススメなのだ。EXは、パワー溜めをしているだけでタイムロスになってしまうので、サバイバーモードでの使用は控えるようにしたい。では、基本戦法を紹介していこう。

ラウンド開始直後に中ジャンプで跳びこみ、ジャンプ強攻撃→近距離立ちorしゃがみ強パンチ→キャンセル強デスロウを狙っていく。ダウンを奪ったら、相手の起き上がりにジャンプ強攻撃を当てていこう。ゲージがたまったら超必殺技を出していくんだけど、ノクターナル ライツではなく、手っ取り早くダメージを奪うことができるヘブンズゲイト（特に画面端）にするといいだろう。注意して欲しいのは相手の残り体力。体力が少ない時は強デスロウでフィニッシュするようにし、次のラウンドにゲージを持ち越すといいのだ。

ガードがかたいキャラが相手の時は、ジャンプ弱キック→近距離立ち弱キック（2段目）→キャンセル強デスロウを狙っていく。要は11月号で紹介した『百万回のごきげんようパターン』をおこなえばいいのだ。近距離立ち弱キックのあとにつないでいく必殺技は、強デスロウやノクターナル ライツが安定しているが、キャラによってはヘブンズゲイトも決めることができるのだ（相手がガードをしないため）。

対オメガ・ルガール。こちらの跳びこみをダークジェノサイドで返してくるので、ジャンプからの攻めは忘れた方がいい。有効な手段としては、ダッシュからしゃがみ弱or強パンチを出していく戦法がある。何故かはわからないが、相手は棒立ち状態になっていることが多く、前述の技を食らってくれるのだ。ここから強デスロウorヘブンズゲイトにつないでいこう。以降は繰り返しでOKっす。



超必殺技を出せる機会が多いADVがオススメだ！



ジャンプ攻撃がガードされてしまっても



近距離立ち弱キック（1段目）をよく食らってくれるのだ

ガードがかたいキャラには遠立強Pが何かと役立つの♥



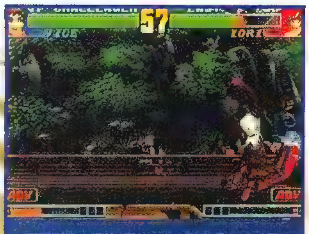
バイス

攻略／蒼炎闘士ゆーち

サバイバーモード攻略

バイスも技を出すたびにパワーゲージのたまるADVがおすすめ♥ あとは他のキャラと同様に開始直後から左記の連続技を狙っていくだけだ。

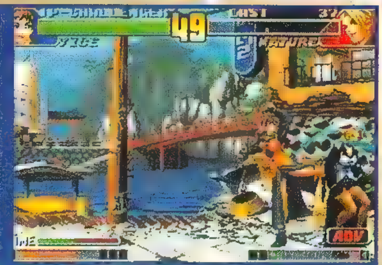
●ジャンプ強パンチ→近距離立ち強キック→キャンセルゴアフェスト



一気に画面端まで運んでくれるゴアフェスト急便♥ 威力もサービス価格ね！

開始直後くらいの位置からいきなり決まれば、一気に画面端までCPUを追いこむことができる。ジャンプ強パンチ→近距離立ち強キックをガードされた場合は、遠距離立ち強パンチを出して微妙に間合いを離し、次のジャンプ攻撃を狙いやすくしておこう。まれに前転してくるCPUがいるが、連続技を決めて終了。

2人目以降は、パワーゲージもたまっているはずなので、開始直後にMAX発動＝攻撃力UPをはかるべし！ ちなみにMAX発動後に連続技（前述したもの）を2セット決めればCPUの体力も残りわずかなので、CPUの起き上がりにアウトレイジで容赦なく体力をけずってやろうぞ。



MAX発動→基本連続技×2セットで大ダメージ。あとはアウトレイジで

しかし、ジャンプ強パンチは下方向にリーチが短いうえに攻撃の持続時間も短いので、ある程度引きつけてから（ジャンプの下降中。早出しは×）ジャンプ攻撃を出していかなければならない。また、このようにジャンプ攻撃の打点が低くなりすぎると、一部のガードがかたいキャラ（リョウやロバートなど）にはジャンプ攻撃が決まりにくくなってしまう。よって、ジャンプ攻撃をよくガードするようなキャラを相手にした際には（ジャンプ攻撃を2～3回連続でガードされた場合）、後述の戦法を併用するといいだろう。①MAX発動後に遠距離立ち強パンチを連発。少しずつ前進しながら出したり、ダッシュから狙っていくといい。②しゃがみ強キックで1回ダウンを奪い、CPUの起き上がる寸前に跳びこみ連続技。面倒だが、相手によってははるかに効率がいい。おもにジャンプ攻撃の照準を合わせづらい小型キャラ（チョイなど）や、開始直後（MAX発動した時）に近寄られた際に使っていこう。



ゲージがあるならMAX発動後にミス・ユニバース♥ 基本連続技と併用しちゃれ

対オメガ・ルガール。ダッシュから、しゃがみ強パンチ→キャンセルメイヘム＋αや、単発の遠距離立ち強パンチをガツガツ当てにいこう。気絶したらすみやかに連続技！ 早く殺してよん♥

跳びこみを落とすヤツは転ばせてから跳びこむのも手



ハイデルン

攻略／なも

サバイバーモード攻略

ハイデルンはEXよりもADVの方が早いタイムを狙えるので、ADVを前提に攻略をしていこう。

基本パターンとして、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱クロスカッターを出すとCPUは前転をしてくることがあるので、前転してきたら、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱ムーンスラッシャーという手順でOK。CPUが弱クロスカッターに反応しないでそのままガードしたら、再び跳びこんでいこう。



クロスカッターのあとにけっこう転がってくるので



そのスキにしゃがみ強パンチを入れて



キャンセル強ムーンスラッシャーだ！ 起き上がりに再び跳びこもう

そして相手が気絶したら、相手の残り体力を見たうえで、体力が多く残っていれば近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセルハイデルンエンド、少なければジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセル強ムーンスラッシャーというように使い分けていこう。また、そのチームの2人目以降のキャラに対しては、試合開始直後にパワーMAX発動をしてダメージを上げるべし。

以下、キャラ別補足。

京は、ジャンプ攻撃を鬼焼きで落としてくるおそれがある。そこで、しゃがみ強キックで相手をダウンさせたあと、相手の起き上がりに弱クロスカッターを重ね、前転してきたところにしゃがみ強パンチ→キャンセル強ムーンスラッシャーを決めていこう。

紅丸はジャンプ攻撃に対して雷靭拳やスーパー稲妻キックで反応してくるので、しゃがみ強キックの先端部分を当てる感じで牽制し、ヒットしたら起き上がりに跳びこむとよい。

オメガ・ルガールに対しては、中間距離で弱クロスカッターを撃ち、相手がガードしたら、そのあとにしゃがみ強キックを出すとヒットしやすい。弱クロスカッターがヒットした場合は、ガードされるまで続けて撃っていこう。なお、飛び道具のグラビティスマッシュはガードすべし。

超必殺技は封印してMAX発動で臨むべし



タクマ・サカザキ

攻略／DSP－たろりん

サバイバーモード攻略

基本は跳びこみ連続技。しかも、タクマは浮かせ技である強飛燕疾風脚を持っているので、かなりラクに勝ち進むことができる。タイムアタックについても、かなりいいタイムが望めるのだ。

パターンとしては、中ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚→大ジャンプ強パンチ（昇り）の連続技を決めたあと、相手の着地にしゃがみ強パンチを重ねてくり返す、というものになる。飛燕疾風脚のあとの大ジャンプ強パンチは、ジャンプした直後に、なるべく低い位置で当てるようにする必要があるぞ。そうしないと、着地後に相手と密着することができないのだ。注意しておこう。

また、タクマの超必殺技は、2種類とも技の演出が長いので、タイムアタックには適していない。そこで、ADVでは、たまったゲージはパワーMAX発動につぎこんでいくとよい。1人目はゲージを使わずに倒し、2人目以降はラウンド開始直後にパワーMAX発動をしていこう。ちなみに、EXはパワー溜めをする暇がないため、タイムアタックには適していない。タイムを狙うならばADVを使うのがおすすめだ。

では、キャラ別に注意点を述べていこう。

ロバート…おとなしくしていてくれればいいが、まれに暴れ出すことがある。こうなってしまったら、ロバートが強飛燕旋風脚を出してくるまで待ち、そのスキに連続技を入れていくとよい。

オメガ・ルガール…跳びこみはダークジェノサイドで返されてしまうので、専用のパターンを使う。ダッシュで近づき、近距離立ち強パンチ→キャンセル鬼車→キャンセル強虎煌拳の連続技を決めていくのだ。


強飛燕疾風脚を決めて相手を浮かせたあとは


大ジャンプの昇りで強パンチを出して追い打ち。早めに出そう


そうすれば、相手の着地地点に密着することができるのだ

一発狙いのおやじさんはとにかくゲージをためなされ



草薙柴舟（くさなぎさいしゅう）

攻略／ONI－SUZUKI

サバイバーモード攻略

まず、サバイバーモードを早くクリアするのには、ADVモードが適している。連続技を決めていくと自然にゲージがたまっていくので、超必殺技やパワーMAX発動を使用してダメージを増やす機会が多いためだ。

ゲージがたまったら、超必殺技を連続技に組みこむか、またはパワーMAX発動をする。どちらかといえばパワーMAX発動をおすすめしたいが、超必殺技を使用したい人は大蛇薙を使おう。

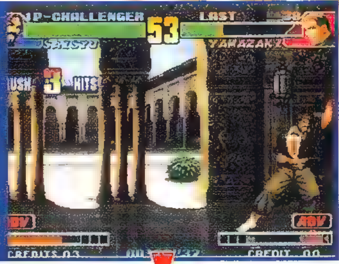
使っていく連続技は、小ジャンプ弱キック→近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセル強百拾弐式・鉈車。試合開始と同時に決めたあと、相手の起き上がりに合わせて、再び跳びこんでいこう。

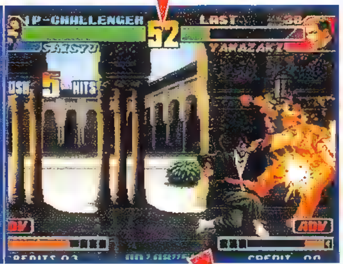
前記の連続技で相手を画面端に追いこむことができたら、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセル強七百弐拾弐式・炎重×2→しゃがみ強パンチの連続技を決めるとよい。浮いているところにしゃがみ強パンチを当てたあとは、画面端なので相手の着地にしゃがみ強パンチや近距離立ち強パンチを重ねることができる。ここからキャンセル強炎重×2を決めれば、また浮いているところにしゃがみ強パンチを入れて…という具合にくり返すことが可能だ。

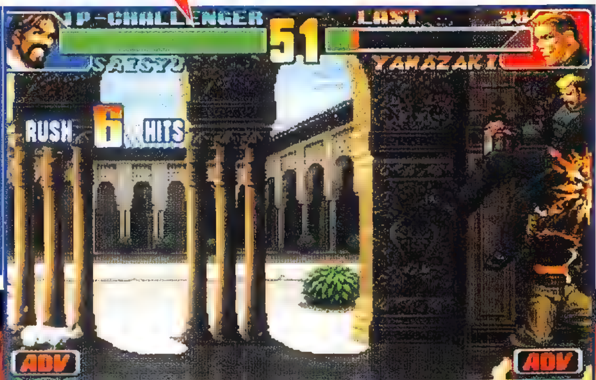
画面端以外でも、強炎重のあと大ジャンプ弱キックで追い打ちすれば、着地地点に技を重ねることができるのだが、距離によっては入らないことがあるので、やめておいた方が無難だ。

着地地点に重ねる技だが、近距離立ち強パンチは1段目の攻撃判定が消えるのが早いので当てにくい。攻撃判定が長く残るしゃがみ強パンチを使うのがおすすめだ。

もちろん、相手の体力が残り少なくなったらしゃがみ強パンチ→キャンセル裏百八式・大蛇薙を決めて、一気にKOしてしまおう。


ジャンプ攻撃から近距離立ち強パンチにつないで


炎重を2段入れる。2段目のあと相手は浮くので


追い打ちにしゃがみ強パンチ。相手の着地に近距離立ち強パンチを重ねよう

MAXシャドー版ダンシングの追い打ちにD・マグナム！

ヘビィ・D！

攻略／L．L．terra



サバイバーモード攻略

ADVモードとEXモードの選択だが、どちらでも基本的には変わらないので、チームの2人目以降ならゲージが即使えるADVモードがよいだろう。

基本となる連続技だが、ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセルロッククラッシュ（以下、➡＋A）→キャンセルR・S・Dだ。R・S・Dは、ジャンプ攻撃がヒットしてもしなくても強を使おう。強はガードされるとスキができるのだが、CPUはあまり反撃をしてこないので使っていける。

この連続技は思ったほどダメージが大きくないので、ゲージがたまるまで地道に使うしかない。なるべくシャドーを使っておいて、ダメージをかせぐのがよいだろう。

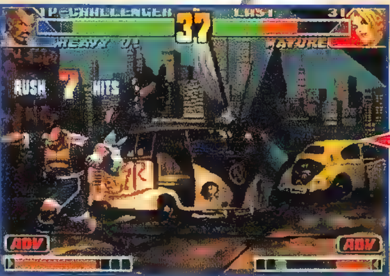
相手のガードがかたくなったら、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル➡＋A→キャンセルR・S・Dを入れる。CPUは下段防御が甘いからだ。ただちょっと注意点がある。画面端以外では、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチのあとの➡＋Aが空振りしやすいので、なるべく相手と密着して出そう。ゲージがたまったら、初めに書いた連続技のR・S・DをD・クレイジーにかえて、一気にダメージを与えよう。

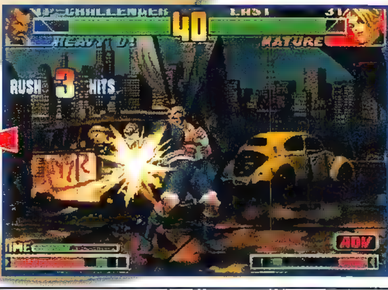
ここで、ゲージが2つ以上たまった時の強力な連続技を紹介。まずMAX発動しておき、シャドーを使う。そのあとに打撃投げであるダンシングビートを決めると、その追い打ちにD・マグナムが入ってしまうのだ。なお、ダンシングビートはダッシュから狙っていくのがよいだろう。

これは当然ながらダメージがかなり大きく、しかもわりとお手軽なので、ゲージが2つ以上あればどんどん狙っていこう。



シャドーを使えば、ある程度はダメージをかせげる





MAXシャドー後のダンシングビート。そのあとにD・マグナムが入るのだ

ゲージがないとちょいキツいサイクロンブレイクでしのげ

ラッキー・グローバー

攻略／L．L．terra



サバイバーモード攻略

まず、ADVモードとEXモードのどちらがよいかというと、基本的にはどちらでも闘い方は変わらないので、ゲージがストックできるADVモードがよいでしょう。

ラッキーの場合、ゲージがないと有効な連続技が1つしか見当たらない。その連続技とは、ジャンプ弱キック→近距離立ち強パンチ→キャンセルサイクロンブレイクだ。サイクロンブレイクはヒット数の多い強を使おう。初めのジャンプ攻撃がなぜ弱キックかというと、ラッキーのジャンプ攻撃は非常に当たりにくいからだ。身長が低いキャラにはジャンプ強キックや強パンチはほとんど当たらない。そこで、下方向に判定の大きいジャンプ弱キックを使うわけだ。

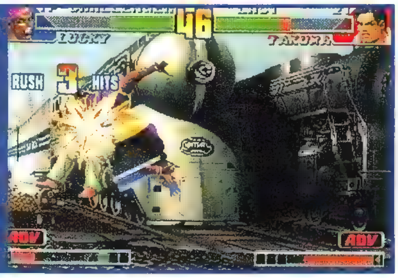
次に、この連続技を使うに当たっての注意点。この連続技は、ゴリ押しでがんがん使っていけるわけではない。サイクロンブレイクのあとに、多少スキができてしまうのだ。ちゃんとヒットしたあともとりあえずガードしておき、相手の出方を見て慎重に次の攻撃に移ることが大事だろう。

画面端でサイクロンブレイクをヒットさせたら、続けて近距離立ち強パンチ→キャンセル強サイクロンブレイクを入れる。この時、前に書いたようにサイクロンブレイクのあとにはスキができるが、相手がデカキャラの場合なら、近距離立ち強パンチで相手の攻撃をつぶせるので、この場合はゴリ押ししてもかまわない。ゲージがあれば、近距離立ち強パンチ→キャンセルラッキーキック（➡＋B）→キャンセルラッキードライバーを入れよう。

また、サイクロンブレイクがガードされた場合は、しゃがみ弱パンチ×数発→キャンセルヘルバウンドを入れていくとよい。



サイクロンブレイクを使った連続技。しかしゴリ押しは禁物



ラッキードライバー、確実に決めて時間を節約

大技をぐっとこらえてスピーディにいきましょう



ブライアン・バトラー

攻略／なも

サバイバーモード攻略

ブライアンは威力の大きい連続技を狙うと余計な時間がかかってしまうので、シンプルな連続技で素早く相手を倒すことを心がけよう。

まず基本戦法としては、至近距離からジャンプ強キック→近距離離立ち強パンチ（2段目）→キャンセル強ブライアントルネードの連続技を狙っていこう。

ジャンプ強キックがガードされてしまった場合は、近距離離立ち強パンチで止めてしゃがみ強キックでダウンを奪って起き上がりに再び跳びこんでいこう。

相手が気絶したら、相手の残り体力によって、MAX版超必殺技を入れるか前述の連続技を使い分けていこう。

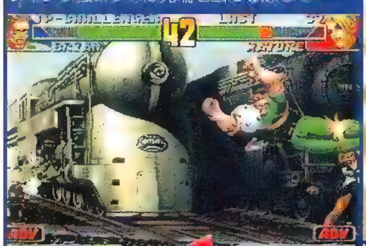
また、別のパターンとしてスクリューボディプレスを使うものもある。裏まわり狙いで、遠距離から強をジャンプの昇りで出すとよい。ヒットしたら、近距離離立ち強パンチ→キャンセル強ブライアントルネードで安定。

キャラ別に見てみると、社はこちらのジャンプ攻撃をアッパーデュエルでつぶしてくることが多いので、しゃがみ強キックでダウンさせてから相手の起き上がりに跳びこんでいった方が安全だ。

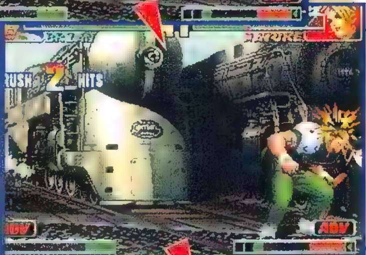
チョイに対しては、ジャンプ攻撃をきっちり決めないと近距離離立ち強パンチのあとのブライアントルネードがつながらないので、ジャンプ攻撃には比較的下方向に判定の大きい強パンチを使った方がいいっす。

対オメガ・ルガールでは、開幕後すぐに後ろ小ジャンプで相手との距離を離し、昇り小ジャンプ強キックをくり返す。すると前転を誘えるので前転してきたところに近距離離立ち強キック→キャンセル強ブライアントルネードというパターンで。オメガ・ルガールは防御力が高いので与えるダメージは少ないが、根気よく当てていこう。

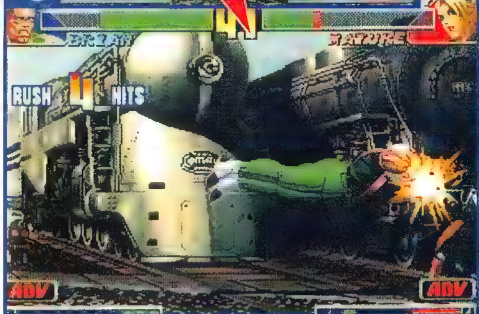
モードについては、EXよりADVの方がパワーゲージをストックできる分効率よく相手を倒すことができるので、ADVがおすすめ。



ジャンプ強キックは先端を当てる感じで



頭突きはヒットさせてからキャンセル



締めはブライアントルネードです

光輝くMAX状態で跳びこむのだカイザー！



ルガール・バーンシュタイン

攻略／まっちー

サバイバーモード攻略

まず初めに、ADVとEXのどちらがサバイバーモード攻略に向いているかというと、とにかく早く相手を倒すことが重要なので、技を出すたびにパワーゲージがたまっていくADVの方が効率がいい。

使っていく連続技は、ジャンプ強キック→近距離離立ち強パンチ→キャンセルダブルトマホーク（1段目）→キャンセル強ゴッドプレス。ジャンプ強キックがガードされてしまった時は、近距離離立ち強パンチで止めて再び跳びこんでいこう。

ゴッドプレスを決めたあとは、相手は画面端にいくので、起き上がりに跳びこみを重ねればOKだ。パワーゲージがたまっていたら、相手のダウン中にパワーMAX発動をして、再び跳びこみからの連続技を狙おう。

サバイバーモードはチームごとにパワーゲージがリセットされてしまうので、2人目からどんどん超必殺技やパワーMAX発動を使った方がいい。常に連続技を使って攻めていれば、ゲージはどんどんたまっていくのだ。

以下、キャラ別の補足をしよう。

シェルミー…跳びこむとしゃがみ強パンチで落としてくることが多いので、しゃがみ強キックでダウンさせてから起き上がりに跳びこんでいけばOK。

アンディ…跳びこむと昇龍弾で落としてきたり、斬影拳などで攻めてくるのでとてもイヤな相手だ。地道に、しゃがみ強キック→キャンセル強烈風拳を使用して、相手がダウンするまでくり返し、ダウンしたら相手の起き上がりにジャンプ強キックを重ねていこう。

オメガ・ルガール…中間距離でしゃがみ弱パンチを出しているとグラビティスマッシュを出してくるので、それをダークバリヤーで跳ね返していこう。うまく跳ね返せたあとは、ダッシュ近距離離立ち強パンチからの連続技を狙おう。



連続技1回で与えるダメージと、増えるゲージはこのぐらい



ストックがある時はすぐにパワーMAX発動をしよう



起き上がりに跳びこむとよく食らってくれる

とりあえず銑研ぎです だってオレ式なんだもん♥



矢吹真吾（やぶきしんご）

攻略／ONI－SUZUKI

サバイバーモード攻略

まず、サバイバーモードに適しているのはADVだ。なぜかというと、ADVならば連続技を決めるごとにパワーゲージがたまっていくので、パワーMAX発動や超必殺技を使う機会が多いのである。EXはパワー溜めをするだけ時間がかかるので、タイムアタックには向いていない。そこで、今回はモードがADVであることを前提として攻略をしていこうと思う。

まず、CPUを手早く倒すにはどうしたらよいかというと、ダメージが大きく、なおかつパワーゲージがより多くたまる連続技を使っていくのが基本となる。

ポイントとして、試合開始と同時に小ジャンプ強キックなどで跳びこみ、ジャンプ攻撃がヒットしたら連続技につなげていくのが有効だ。

では、その連続技を紹介しよう。

●ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル真吾謹製 オレ式・銑研ぎ

銑研ぎで相手を浮かせたあとは、大ジャンプ強攻撃で追い打ちして、相手の着地に技を重ねよう。この着地に重ねる技をCPUはガードしない性質があるので、その技をキャンセルがきいて銑研ぎにつながる技にすれば、再び銑研ぎを決めることが可能なのだ。あとはまたジャンプ攻撃で追い打ちして、相手の着地に技を重ね、キャンセル銑研ぎ…とくり返すことができるので、一度銑研ぎが決まった時点で勝利確定。

なお、チーム内の2人目以降の相手には、ラウンド開始直後にMAX発動しておいてから、このパターンに持ちこんだ方がいいだろう。

ガードのかたいキャラが相手の場合は、ジャンプ攻撃→近距離立ち弱キックといった連係を組んでいこう。CPUは立っていることが多いので、勝手にヒットしてくれるのだ。もちろんキャンセル銑研ぎにつなぐことも忘れずにね。



試合がはじまったら、まずはジャンプ強パンチで跳びこみます



そして、近距離立ち強パンチ→キャンセル銑研ぎとつないで



大ジャンプ強パンチで追い打ち！ このあと、相手の着地に技を重ねましょう

ガードのかたい相手には『下段がお留守だぜ！』



'95草薙 京（くさなぎ きょう）

攻略／修羅騎士 鷹

サバイバーモード攻略

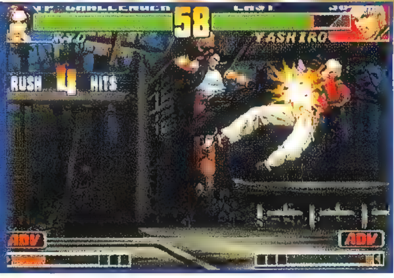
ほとんどのキャラと同様に、ジャンプ攻撃から連続技を狙っていくだけでいい。狙う連続技は、ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル強朧車。この連続技を連続で2セット決めたあと、さらに強攻撃を当てると相手を気絶させることができるのだ（ジャンプ強パンチがいいでしょう）。気絶させたあとは、適当な連続技を決めるだけで勝つことができるぞ。大蛇薙を出せる状態なら（ADV専用といっていいかな?）、気絶しているところにダイレクトでブチこめば昇天だ。チョイに対しては朧車が空振りしてしまうので、琴月 陽に変えるといい。

ジャンプ攻撃をガードしてくるキャラが相手の場合は、対CPU戦攻略（12月号）で紹介した『今回も下段がお留守だぜ！ パターン』を使ってガードをくずしていくといいだろう。近距離立ち弱キック→キャンセル轟斧からは、大蛇薙も決めることができるので、出せる状態なら確実に決めていきたいところだ。

このパターンは、保険のためにも最初から使っていくのも悪くはないぞ。

対オメガ・ルガール。ジャンプから攻めこもうとしても、こちらの跳びこみをダークジェノサイドで迎撃されてしまうのでやめておくべき。ここは、遠めからダッシュ（ステップ）で一気に間合いをつめて、近距離立ち強パンチを出していくのがオススメだ。近距離立ち強パンチがヒットしたあとは、琴月 陽や強朧車を使ってダウンを奪い、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねて、『今回も下段がお留守だぜ！ パターン』へ持っていくといいだろう。

'95京でサバイバーモードをプレイするなら、大蛇薙を出す機会が多いADVの方がいいだろう。



連続技はJ強攻撃→近距離立ち強パンチ→強朧車を狙っていく



ジャンプ攻撃がガードされてしまっても



近距離立ち弱キックを出せばヒットしてくれるのだ

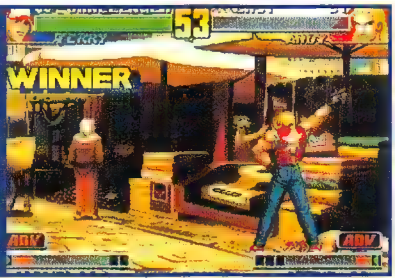


2人目以降は気絶させてゲイザーでOK楽勝!!

裏テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

サバイバーモード攻略



うまくいけば、このくらいのタイムで1人抜くことができるのだ

ノーマルのテリーと同様に、残りタイムを50秒切ることなく1人抜くことが可能になっている。頑張ればトータルで6分台を出すことができるぞ。また、ADVなら連続技を決めている最中にもゲージがたまっていくので、威力の大きい超必殺技（パワーゲイザー）を決めるチャンスが多く巡ってくる。ほんの少しでもタイムを縮めたいならADVでプレイするのがオススメなのだ。ではADVを使用していることを前提に基本戦法の紹介をしていこう。

ラウンド開始と同時に跳びこんで（小 or 中ジャンプ）、強攻撃を出していく。ヒット後は（近距離立ち強キック→キャンセルライジングアッパー→キャンセル弱ファイヤーキック→昇り大ジャンプ強キック）の連続技を狙っていこう。カッコ内のものを2セット決めてしまえば、ほとんどのキャラが気絶するので、あとは適当な連続技（できれば短時間で威力大のもの）を決めていくだけでOKなのだ。

そのチーム内の2人目からは、連続技の2セット目を弱ファイヤーキックではなく弱バーンナックルに変えて気絶させよう。そしてしゃがみ強パンチ→キャンセルパワーゲイザーで昇天なのね。女性キャラなど、防御力の低いキャラが相手の場合はしゃがみ強パンチを省いても倒すことができる。逆に、チャンやブライアンなど防御力が高い相手に対しては、通常のパターンで闘っていくといいのだ。

対オメガ・ルガール。跳びこみをダークジェノサイドで迎撃されてしまうことが多いので跳びこむのは危険。しかし、ダッシュから一気に接近し、近距離立ち強キック（パンチ）を出すとヒットしてくれることが多い。もちろんこのあとは弱ファイヤーキックへつないで一気にカタをつけてしまおうゼ!!



連続技で弱ファイヤーキックを決めたあとは…

大ジャンプ強キック（昇り）で追い打ち。ノーマルテリーよりムズいので注意



裏アンディといえば男打弾ゆけゆけMAX男打弾

裏アンディ・ボガード

攻略／ヒデ本条

サバイバーモード攻略

裏アンディでのサバイバーモードは、1ラウンドごとにゲージをためてMAX状態にしなければならない。EXよりゲージのストックがあれば、一瞬でMAX発動できるADVがおすすめだ。

基本戦法は、跳びこみからの連続技を狙うというもの。おもに使う連続技は、ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセル強斬影拳→我弾幸（以下、連続技）だ。MAX発動していても問題なく決まるぞ。

ラウンド開始と同時に小ジャンプで跳びこみ、連続技を狙おう。うまく連続技が決まり、ダウンを奪うことができたら、相手の起き上がりに重ねるようにジャンプ攻撃を出し、再び連続技を狙っていこう。ジャンプ攻撃をガードされてしまった場合は、近距離立ち強パンチで止めて、再び小ジャンプで跳びこむといいぞ。

2人目以降は、ラウンド開始直後に小ジャンプ強攻撃からの連続技を狙ったあと、MAX発動して攻撃力を上げるべし。ゲージがあまっているのであれば、ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセルMAX版男打弾を狙おう。連続技を1セット入れたあとにこれを決めることができれば、相手を一気にKOできるのだ。

対オメガ・ルガール：遠距離から（ラウンド開始時の間合いでOK）ルガールに向かってダッシュし、しゃがみ弱キック→キャンセル上げ面→キャンセル強斬影拳→我弾幸を狙う。接近しすぎると、しゃがみ弱パンチなどでダッシュを止められてしまうので注意すること。しゃがみ弱キックをガードされてしまった時は、間合いを離して同じ行動をくり返そう。



ジャンプ強攻撃から

近距離立ち強パンチにつなげて

斬影拳!! このあと我弾幸まで決めれば基本連続技の完成だ



相手の体力がちょっとだけ残ったら爆裂拳でKO!

裏ジョー・ヒガシ

攻略／DSP－たろりん

サバイバーモード攻略

基本的な攻略法はノーマルのジョーと変わっていない。跳びこみからの連続技を狙っていくというものだ。

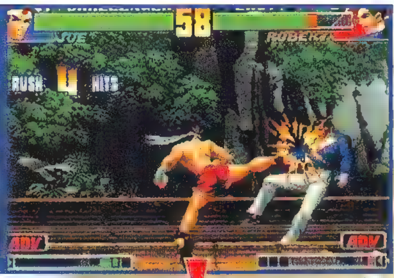
ただし、裏ジョーには爆裂ハリケーンタイガーカカトがないため、ノーマルジョーのADVで可能だったパターン『2回の連続技で気絶させてから、超必殺技がらみの連続技を決めて一気にKO』を使うことはできない。そこで、ゲージはパワーMAX発動にまわしていくとよい。

具体的なパターンを紹介しよう。1人目はジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセルローキック→キャンセル弱スラッシュキックの連続技（以下、基本連続技）をくり返して倒す。2人目以降は、ラウンド開始直後にまず1回基本連続技を決めたあと、パワーMAX発動をしてから再び跳びこんで、基本連続技を狙っていけばよい。

ただしこのパターンだと、2回目の連続技の途中（ローキックのところ）で相手が気絶してしまった場合、気絶中の相手に基本連続技を決めてもとどめをさすことができないことがある（相手の体力が数ドットほど残ってしまう）。その場合は、相手の起き上がりに爆裂拳を重ねてけずってしまおう。

さて、跳びこみが毎回ヒットすれば問題ないが、当然ガードされてしまうこともある。その場合は、ノーマルジョーと同じように、連続技をローキックで止めてから再び跳びこんでいこう。ガードクラッシュが発生しそうになったら弱スラッシュキックまで出し切るのも、ノーマルジョーと同様だ。

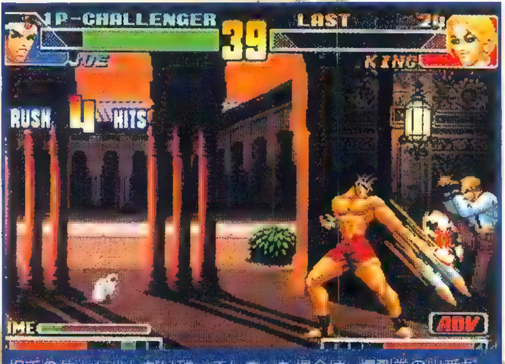
以上はADVでのパターン。一方のEXは、パワーMAX発動ができない分、ADVよりも余計に時間がかかってしまう。タイムアタックをする場合はADVを使うことをおすすめするぞ。



2人目以降には、開幕と同時に連続技を決めたあと



すぐにパワーMAX発動。これで大幅にタイムが短縮できる



相手の体力が少しだけ残ってしまった場合は、爆裂拳の出番だ



攻撃力がいまいちなので気絶狙いでいこう!

裏不知火　舞

攻略／修羅騎士　鷹

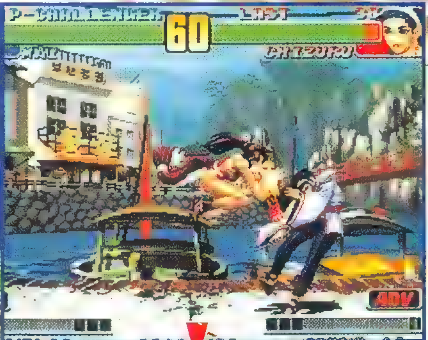
サバイバーモード攻略

ジャンプ攻撃からの連続技を狙っていくのは他のキャラと変わりはないのだが、攻撃力の低さが目立ってしまう。ここは気絶値の高い技を選んで、相手を気絶させることを考えていこう。

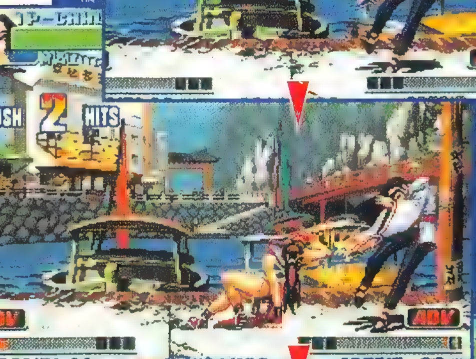
気絶を狙うことのできる連続技は、大輪風車落とし→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱龍炎舞。この連続技を連続で2セット決めるとほぼ確実に気絶させることができるのだ。ジャンプは小or中を相手との距離によって使い分けることが重要。また、大輪風車落としがヒットしたあとは、相手との間合いが離れてしまうので、近寄ってからしゃがみ強パンチへつないでいかないと、弱龍炎舞が空振りしてしまうので注意しよう。

ADVでプレイしているなら、そのチーム内の2人目からは、気絶したあとにジャンプ強攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル超必殺忍蜂で大ダメージを与えることが可能なのだ。つーか相手を倒すこともあるぞ。もし相手に体力が残っていても、起き上がりに合わせて強小夜千鳥→キャンセル強龍炎舞でけずってあげよう。

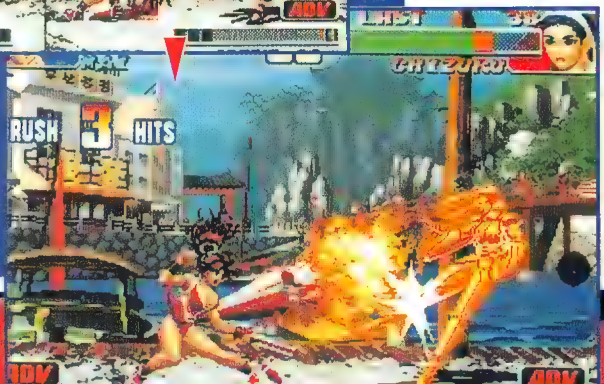
対オメガ・ルガール。ジャンプから攻めこもうとしても、ダークジェノサイドで迎撃されてしまうので、無理と考えるべき。ではどうするかというと、遠距離からダッシュ（ステップ）を使って一気に間合いをつめて、しゃがみ強パンチを出していくのだ。このしゃがみ強パンチはかなりの確率で食らってくれるので、そのままキャンセル必殺技へつないでいこう。また、飛び道具であるグラビティスマッシュ（地上）を出してくることがあるのだが、これは紅鶴の舞で抜けつつヒットさせることができるので覚えておくといいのだ。



まずは小or中ジャンプから大輪風車落とし



そして、少し歩いてからしゃがみ強パンチ。最後は



気絶値の高い弱龍炎舞を決めよう。連続して2セット決めれば気絶なのね

跳びこみをガードする石頭は間合いを離しましょ



裏ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士ゆーち

サバイバーモード攻略

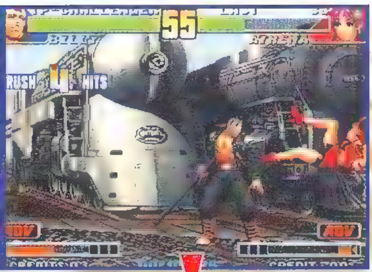
備えている技こそ若干違えど（一部必殺技、超必殺技）、サバイバーモードではそれらの技を使用しないので、攻略内容はノーマルビリーとまったく変わらない。おすすめモードもノーマルビリーと同様の理由でADV。ノーマルビリー同様、跳びこみ連続技を狙い、パワーゲージがたまったらパワーMAX発動し攻撃力UPをはかる…ってな基本的なところを押さえておけばOK！

よってこちらでは、癖のあるキャラを重点的にチェックし、基本である跳びこみ連続技以外の対処法を学んでおこう。

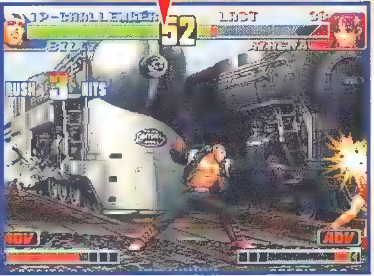
対サイズの小さいキャラ。いわゆるジャンプ攻撃が当てづらいアテナやチョイなど比較的小さめのキャラ。ジャンプ攻撃が1回外れただけでもタイムロスにつながるので、このようなキャラを相手にした場合は、開始直後から大回転蹴りを連発してとりあえず画面端に追いつめるのも一つの手だろう。画面端に追いつめてしまえば、跳びこみ連続技も狙いやすくなるはずだ。

対跳びこみ攻撃をガードする確率が高い石頭なキャラ。おもにリョウやロバート。跳びこみ攻撃を2～3回連続でガードされた場合は、少し間合いを広げ、大回転蹴りを連発していくといいだろう。ガードし続けたら、いったんガード状態を解除させるのが重要だ。

対オメガ・ルガール。安易に跳びこむとダークジェノサイドで迎撃されてしまうので危険！…だが、実は意外にもろい相手。開始直後より少し間合いを広げ、ダッシュから近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチ→キャンセル三節棍中段打ち（弱）→キャンセル火炎三節棍中段打ちの連続技（もしくはダッシュ遠距離立ち強キックを単発で決める）を狙っていこう。密着になるまで接近しなくてもよいので（そこまで接近したらさすがに攻撃を食らう）、近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチの射程内に入ったら迷わず出していこう！



基本の跳びこみ連続技を2セット決めて気絶させたら…



一気にKO狙い！トドメとばかりに必殺技（跳びこみ3段）を組みこむにゃ～！



このモードじゃ超必殺技をほぼ使わない。MAX発動して力自慢になるべし！

パワーMAX時は気絶値の高い弱飛燕疾風脚を使うべし



裏リョウ・サカザキ

攻略／ヒデ本条

サバイバーモード攻略

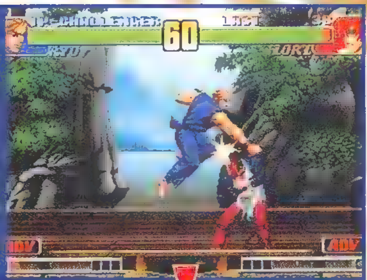
基本戦法は、とにかく跳びこみからの連続技を狙うというものだ。連続技は、威力が大きく相手のダウンを奪うことのできる、ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚（以下、連続技）を使うべし。威力は小さくなってしまうが、強飛燕疾風脚を気絶値の高い弱にかえると、連続して2セット決めれば相手を確実に気絶させることができる。MAX発動している時はこちらの連続技を使うといいだろう。

具体的なパターンは、ラウンド開始と同時に中ジャンプで跳びこみ、連続技を狙う。CPUはガードが甘いので、かなりの確率で連続技を食らってくれるぞ。ダウンを奪ったら、相手の起き上がりに合わせて再び跳びこんで連続技を狙っていくべし。ジャンプ強パンチをガードされてしまった時は、続けて跳びこんでもガードされてしまうことが多いので、距離をあけるか、少し間をおいてから再び跳びこむようにしよう。

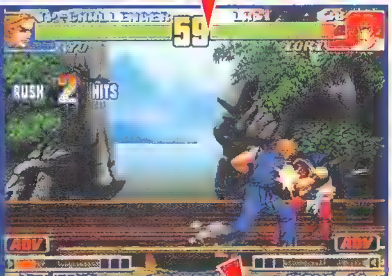
1人倒した時点で、ゲージが1つはたまっているはずなので、2人目以降はラウンド開始と同時にパワーMAX発動をして攻撃力を上げ、少しでもタイムを縮めるべし。

対オメガ・ルガール…オメガ・ルガールだけは、跳びこみからの連続技という必勝パターンが通用しないので、少しこまかく触れておこう。とはいってもやることは簡単。遠距離（ラウンド開始直後の間合いぐらいでOK）からダッシュで近づき、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱虎咆を決める。これだけなのだ。ガードされてしまったり、弱パンチなどで止められてしまっても、めげずに間合いを取りなおして同じ行動をくり返そう。

最後になってしまったが、裏リョウでのサバイバーモード攻略は、連続技を狙っていれば勝手にゲージがたまっていくADVがおすすめだ。



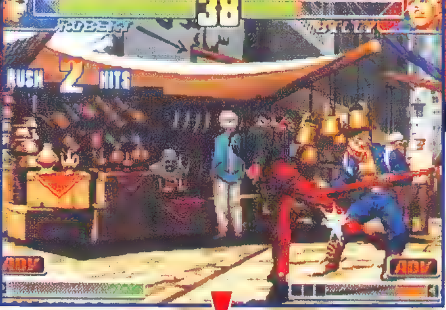
開幕と同時に中ジャンプ強パンチを当て…

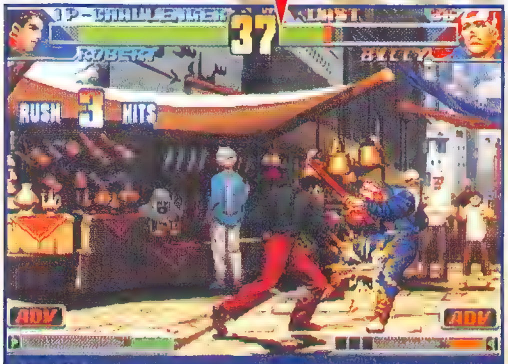


近距離立ち強パンチにつなぐ



そして飛燕疾風脚！この連続技を常に狙っていくのが基本戦法だ


足元がお留守みたいやねえ


だから食らっちゃうのねん♥

サバイバーモード攻略



連続技がぼちぼちでんな画面端で攻めましょう

裏ロバート・ガルシア

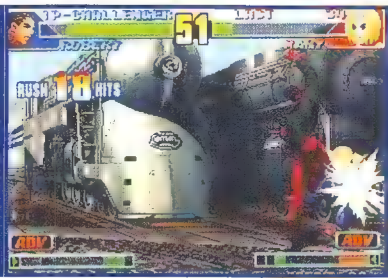
攻略／Kaz　78年式

基本となる連続技は、ジャンプ弱or強キック↓近距離立ち弱キック↓キャンセル弱龍牙だろう。ノーマルロバートと同様、近距離立ち弱キックは下段攻撃なので、連係に組みこむとCPUはなぜかガードをしない。これを活かしてガンガン跳びこんでいこう。

跳びこみのジャンプキックは、弱にすると攻撃判定の出ている時間が長いが、当然のごとく威力は小さい。個人的には強キックで攻めていくのがいいと思う。この連続技で相手を画面端まで追いつめたら、弱龍牙を強龍牙に変えてダメージアップをはかろう。

もう一つの連続技として、ジャンプ弱or強キック↓近距離立ち強パンチ↓キャンセル龍翻蹴（➡＋B）↓キャンセル強飛燕疾風脚がある。しかしほとんどの場合、龍翻蹴で相手との距離が離れてしまい、強飛燕疾風脚が連続で入らない。ただし、間合いが近ければ入る場合もあるので、その時には出してみてもよい。大ダメージを狙うのなら、龍翻蹴のあとはキャンセル龍虎乱舞がベストでしょう。

画面端であれば、ジャンプ強キック↓近距離立ち強パンチ↓キャンセル勾龍降脚蹴り（➡＋A）↓キャンセル飛燕龍神脚の方がテンポがよくて手早く倒せる。


どないやっちゅーねええん!

ロバートの遠距離立ち強キックは判定が強く、リーチも長いので、これで牽制しつつ相手の反応を見て対応していけばいいだろう。また、裏ロバートにはノーマルロバートの攻めの要である極限流連舞脚がないため、相手のガードがかたいとかなり時間がかかってしまう。したがって、ひたすらジャンプ攻撃からの連続技をくり返す以外に手はない。なお、ADVとEXではADVの方が闘いやすいだろう。

サバイバーモードにおいてのロバートは、相手との闘いというより、バリエーションがとぼしく攻撃力も低い連続技で相手を早く倒さなければならない、という過酷な条件との戦いだろう。

サバイバーモード攻略



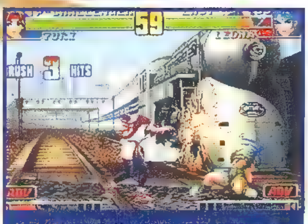
ジャンプ攻撃を引きつけて虎煌拳につな

裏ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

裏ユリもADVがおすすめ。ジャンプ攻撃からの次の連続技を狙い、パワーゲージをためつつゴリ押ししてやろう！

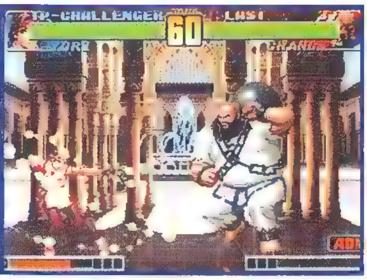
●ジャンプ強攻撃↓近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチ↓キャンセル虎煌拳（強）

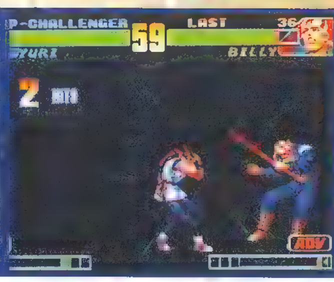

基本の跳びこみ3段を狙うのら〜!!
ジャンプ攻撃の当て方が重要ッチね♥

虎煌拳は出が遅いため、ジャンプ強攻撃の打点や地上強攻撃の当たる位置によっては、キャンセルで出してもガードされてしまうことがある。よって、①ジャンプ攻撃を引きつけて出していく、②ジャンプ攻撃ヒット後に、少し前に歩きつつ地上強攻撃を出していく…以上の2点を常に心がけて連続技を狙っていこう。ちなみに、順調に決まれば3セット目のジャンプ攻撃で気絶に追いこむことができるぞ。

ジャンプ強攻撃↓近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチでとぎれてしまった時（キャンセル虎煌拳を失敗）は、フォローとしてしゃがみ強キックを出していくといい。もちろん、CPUを画面端に追いこんだ時（虎煌拳後）に、しゃがみ強キックで一度ダウンを奪ってから再度、跳びこみ連続技を狙ってもいいぞ。

また、ノーマルユリ同様パワーゲージがたまったら、開始直後にMAX発動して攻撃力UP（この際にCPUが近寄ってきたならば、しゃがみ強キックで一度ダウンを奪い、あらためてCPUの起き上がりに跳びこみ連続技を狙っていこう）、もしくはジャンプ強攻撃↓近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチ↓キャンセル飛燕鳳凰脚or滅鬼斬空牙を狙っていくべし！


MAX発動して攻撃力を高めるのじゃ
歩いてくるCPUには屈強K


好みによってはゲージを超必殺技（跳びこみ連続技）に使ってもヨカ♥

ジャンプ攻撃をよくガードするキャラ（リョウ、ロバートなど）&ジャンプ攻撃が当たりにくい、回避してくるキャラ（アテナ、チョイなど）は、ダッシュからの遠距離立ち強パンチやしゃがみ強キックを当てていくといい。チョイなどの小型かつジャンプ攻撃を前転するようなキャラには、しゃがみ強キックで一度ダウンを奪ってから跳びこみ連続技も狙っていくといいぞ。

対オメガ・ルガール。ダッシュから単発の遠距離立ち強パンチ、もしくはダッシュ近距離立ちorしゃがみ強パンチ↓キャンセル虎煌拳（強）を狙っていこう。また、ダッシュ近距離立ちorしゃがみ強パンチ↓キャンセル虎煌拳（強）後（ヒット、ガードどちらも）にオメガ・ルガールは高確率でダークバリヤーを出してくるので、その終わり際に跳びこみ連続技を決めてやろう♥

躍らせるか躍らせないか それが問題だ



乾いた(かわいた)大地(だいち)の社(やしろ)

攻略／蒼炎闘士ゆーち

サバイバーモード攻略

技を出すたびにパワーゲージがたまる（タイムロスが少ない）ADVがおすすめだ♥ しかし、社の超必殺技はどれも時間がかかるので、パワーゲージがたまったら迷わずMAX発動し、通常技&連続技のダメージUPをはかろう。

●ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル"ぶ"→キャンセル"おどるだいち"（弱）

簡単かつスピーディーな連続技。おもにこれを狙っていくことになるが、この連続技に慣れてきたら、さらに自己ベストタイムを縮めるために後述する連続技をキャラごとに使い分けていくといいぞ。

●ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル"ぶ"（以下：基本連続技）

冒頭で紹介した連続技はキャンセル"ぶ"に毎度、"おどる　だいち"（以下：躍る大地）をキャンセルしているわけだが、"ぶ"で一度連続技を止め、躍る大地ヒット後のダウン中に経過する時間（タイムロス）をなくすのがこの連続技の狙い。どのようなキャラに基本連続技を決め、何をキャンセルしていくかは後述を参照してもらいたい。

○女キャラ&防御力の低い一部男キャラ（アンディなど）

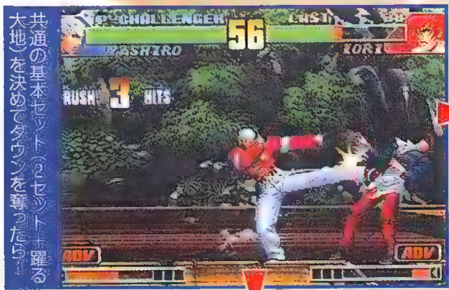
基本連続技を2セット決め、2セット目の"ぶ"にキャンセル躍る大地。ダウンを奪ったら、CPUの起き上がりに基本連続技→キャンセル躍る大地を決めれば、50秒台KOとなる。

○男キャラ&防御力の高いキャラ（チャンなど）

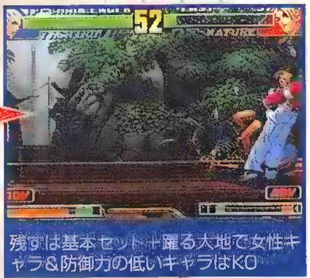
女キャラ&防御力の低いキャラ同様、基本連続技×2→キャンセル躍る大地（2セット目ラスト）を決める。起き上がりに基本連続技→キャンセル"むせぶ　だいち"を決めればギリギリ50秒台KOとなる。

この2種の連続技を使い分け（おもにゲージがたまっていない1人目に使う）、2人目以降は開始直後MAX発動し、冒頭の連続技を決めていくといいだろう。にゃ～ん♥

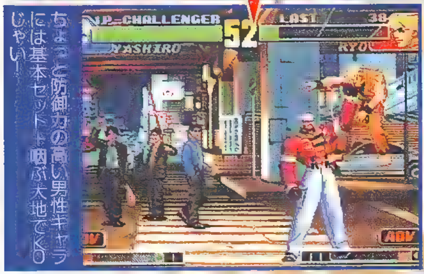
対オメガ・ルガール。他のキャラ同様に、ダッシュから単発の近or遠距離立ち強攻撃やダッシュ近距離立ち強キック→キャンセル特殊技→キャンセル躍る大地を狙っていこう。



共通の基本セット（2セット＋躍る大地）を決めてダウンを奪ったら…



残すは基本セット＋躍る大地で女性キャラ&防御力の低いキャラはKO



ちょっと防御力の高い男性キャラには基本セット＋咽ぶ大地でKOじゃい！

ゲージがメリメリたまったら"暗黒雷光拳"で大ダメージ♥



荒れ狂う(あれくるう)稲光(いなびかり)のシェルミー

攻略／飲み頃KING

サバイバーモード攻略

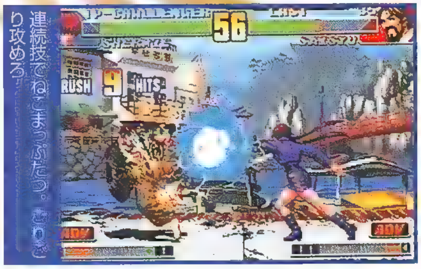
ノーマルシェルミーと通常技が同じなので、基本的には同じような戦い方になってくる。狙っていく連続技は（裏まわり）ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル"こうらい"→キャンセル強"やたなぎのむち"。ADVならガードされた場合は"こうらい"で止めておき、また跳びこんでいくといった風にする。するとゲージがめりめりたまってくるので、"やたなぎのむち"の代わりに"暗黒雷光拳"にすれば手早く相手を倒すことができる。パワーMAX発動後に同じようにしていってもいいぞ。

EXなら"やたなぎのむち"まで連続で入れたあと、相手がダウンしている間にちょくちょくパワー溜めをするといいだろう。その場合"暗黒雷光拳"を使うのはとどめの時までとっておく方が効率がいい。

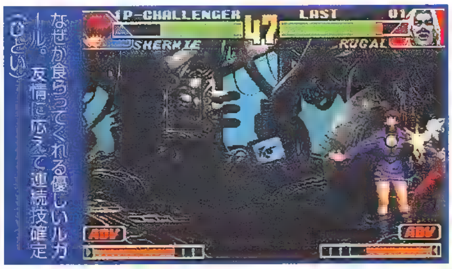
オメガ・ルガールはこちらの跳びこみをほぼ確実にダークジェノサイドでお出迎えしてくるので、通常のパターン通りだとかなり危険だ。そこで、跳びこまずにすたすたと歩いて近寄り、近距離立ち強パンチ→キャンセル"こうらい"→キャンセル強"やたなぎのむち"と入れていくといい。近寄る際にはグラビティスマッシュに注意しながら歩いていくようにしよう。

相手がダウンしたら、裏まわりジャンプ強パンチで跳びこんでいく。すると起き上がりにダークジェノサイドを出してきてもつぶすことが可能なので、そのまま連続技に持っていこう。空中でヒットした場合も、また同じように歩いて近寄って連続技を入れていけばおっけえだ。

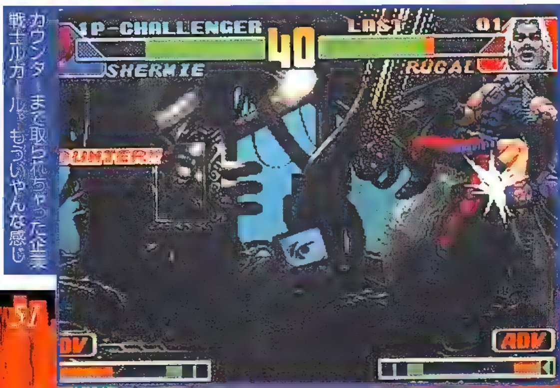
やはりというか、なんというか、"暗黒雷光拳"の威力はかなりのものなので、めりめり使っていけるADVの方がサバイバーモードに向いているといえる。こだわりがない人以外はADVでいっちゃってね。



連続技でねこまっぷたつ。[illegible]り攻めろ



なぜか食らってくれる優しいルガール。友情に応えて連続技確定（ひどい）



カウンターまで取られちゃった企業戦士ルガール。もういやんな感じ



炎(ほのお)のさだめのクリス

〝ししをかむほのお〟を使ってみ〜んな倒しちゃえ

攻略／Kaz　78年式

サバイバーモード攻略

メインとなる連続技は、ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル〝むようのおの〟(➡+A)→キャンセル〝ししをかむほのお〟になる。立ち弱キックを立ち強パンチにすると〝ししをかむほのお〟が入らないことがあるので、ここではあえて立ち弱キックを出そう。

〝ししをかむほのお〟のヒット後は、すぐに大ジャンプ弱キックで追い打ちをかける。そうするとクリスの方が先に着地するので、相手が落ちてきたところに〝むようのおの〟を重ね、それをキャンセルして〝ししをかむほのお〟を入れて、また大ジャンプ弱キックで追い打ち…の繰り返しで勝利することができる。

画面端に追いつめた場合は、〝ししをかむほのお〟のあとの追い打ちをジャンプ攻撃ではなく近距離立ち強キックにしてもOK。

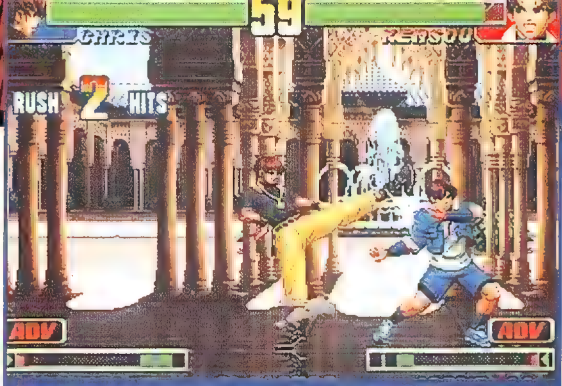
タイムを縮めるためには、連続技に〝暗黒大蛇薙〟をおりまぜるといいだろう。

ガードがかたく、最初に紹介した連続技が入らない相手には、判定の強いしゃがみ強パンチと、〝せつだんのこと〟(➘+B)で相手のガードをくずしていこう。特に、〝せつだんのこと〟に誘われるキャラが多い。

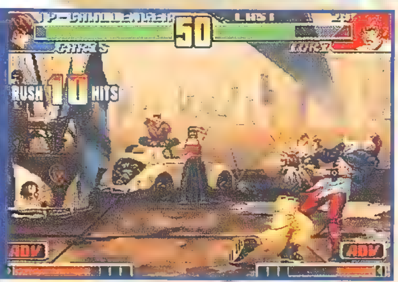
アンディ、レオナ、チン、クリス、ビリー、ハイデルン、真吾…これらのキャラには連発で〝せつだんのこと〟を出すだけでもよい。でも、それぱっかりやっていてもタイムがかさむばかりなので、チャンスをうかがって〝ししをかむほのお〟につないでいこう。

また、〝ししをかむほのお〟の連続技で相手を画面端まで追いつめたら、立ち弱キックからじゃなくて立ち強パンチからでも〝ししをかむほのお〟に確実につながるので、ダメージを稼ぐならこっちの方がいいだろう。

ADVとEXとの差は特に見当たらないので、どっちを使ってもいいと思われる。



ここから　むようのおの　につないじゃってください♥



落ちてきた時にタイミングよく入れよう



ほらほら、熱いでしょう



オメガ・ルガール

2人目以降はMAX版超必でサクサクっとお料理してね♥

攻略／まっちー

サバイバーモード攻略

オメガ・ルガールは攻めの起点となる技や強力な連続技が多いので、他のキャラよりもクリアするのは楽だろう。モードはパワーゲージがどんどんたまるADVがよい。ゲージがたまったら、パワーMAX発動や超必殺技をどんどん使っていこう。

試合開始直後は、グラビティスマッシュを出すか跳びこむかの2通りのパターンがある。グラビティスマッシュをためて撃つと、CPUはガードor前転をするかそのまま食らうかのどちらかなので、ガードor前転でくぐられた場合は再びグラビティスマッシュを撃ち、当たるまで続けよう。当たったら相手はダウンするので、起き上がりに跳びこんで、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル弱バニシングラッシュの連続技を狙おう。これはヒットorガードにかかわらずパワーゲージがたまっていくので、初めのうちはこれでいき、パワーゲージがたまったらすかさずパワーMAX発動。2人目以降、ゲージストックが2つ以上あれば、パワーMAX発動から、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ(2段目)→キャンセルデストラクション・オメガを決めれば相手の体力は残りわずかになる。あとは弱バニシングラッシュ連発でけずり倒そう。

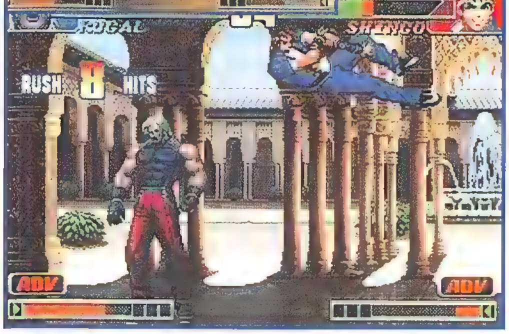
以下、キャラ別の補足。

ハイデルン…地上でグラビティスマッシュを出すとネックローリングを食らってしまうので、跳びこみからの連続技を狙っていこう。

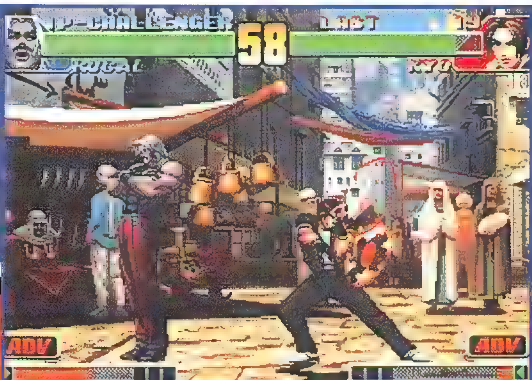
オメガ・ルガール…跳びこみは必ずといっていいほどダークジェノサイドで落とされてしまうので、弱グラビティスマッシュから弱バニシングラッシュの連係でOK。裏にまわったら続けて弱バニシングラッシュを出してけずり倒そう。



グラビティスマッシュをためて撃つとCPUはよく食らう



連続技1セットでこの減り!



ガードされてもけずり量が多いので、ガンガン使っていこう

アスラ斬魔伝

SAMURAI SPIRITS 2 ™

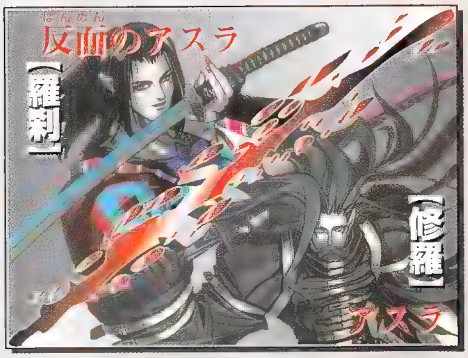
お手軽で安定して減るのは
S・C・SのA・A・Aとは知りつつも、
やはり対戦では華麗な連続技を
披露したいというのが人間の性。
今月はそんなギャラリーを
意識する方のため、
キャラ別連続技を紹介しよう。
即実戦投入の実用技から
ウケ狙いの大道芸まで、
とくと御覧あれ。

華麗なテクでギャラリー釘づけ 連続技特集!





SNK	
業務用HN64	発売中
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
格闘アクション	



攻略／ONI－SUZUKI

タイミングがシビアだが魅せる技も豊富だぞ

連続技

ジャンプC→S・C・S(B・B・B)→キャンセル強ナハイベル（修羅）

ジャンプCは無理に狙う必要はなく、省略しても構わない。地上でS・C・Sがヒットしたら狙っていこう。ポイントはS・C・Sの最後のBに早めにキャンセルをかけること。そうするとつながりやすいぞ。

強ナハイベル（2ヒット）→レフィシュル（修羅）

中間距離限定の連続技。強ナハイベルは、中間距離で当てると2ヒットするのだ。また、ヒット後は相手より先に硬直が解けるので強レフィシュルがつながるぞ。

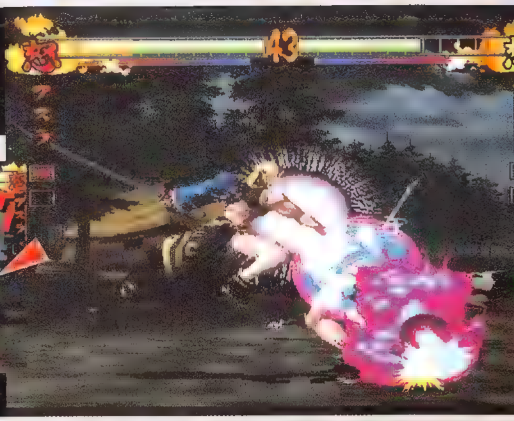
強レフィシュル以外にも、踏み込みから立ちA→弱シェドムーサなどもつながるのだ。



この間合いから出すと2ヒットするのだ!

ジャンプ怒レ=ウグアル→S・C・S(B・B・B)→キャンセル弱レ=イルバグ×2→ジャンプ強レ=ウグアル（羅刹）

ジャンプから打点低めに怒りMAX版レ=ウグアルを当てると、S・C・Sにつなぐことができる。B・B・Bには早めにキャンセルをかけること。また、そのあとの2回目のレ=イルバグも早めに入力しないとつながりにくいので注意しよう。最後は追い打ちにジャンプ強レ=ウグアルで締める。難易度の高い連続技ではあるが、見た目はかなりかっこいいぞ!



打点低めの怒りレ=ウグアルから…



S・C・Sなどにつながるぞ!

(怒り爆発中)踏み込みジャンプC→S・C・S(B・B・B)→キャンセル弱レ=イルバグ→前ジャンプB→一閃（羅刹）

怒り爆発中限定。見ての通り、ダメージより見た目重視の連続技である。難易度はそれほど高くないが、怒り爆発後すぐにはじめないと、ゲージがなくなり一閃まで出せないので注意。また、踏み込みジャンプCから地上技へのつなぎのタイミングがシビアなのも気をつけて欲しい。

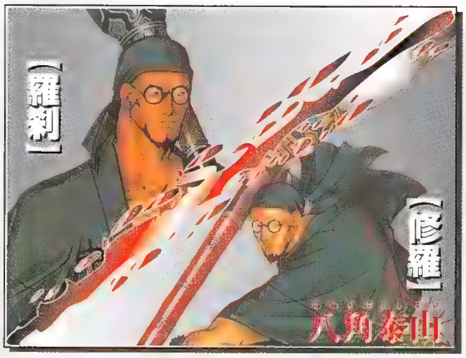


一閃で拾うのだ!



弱レ=イルバグのあと、これで追い打ちし…

お習字連続技がいい感じ A級もどきもあるよん♡



攻略／飲み頃KING

連続技

S・C・S(A・A・A)→封字の法「斬」(修羅)

前号でも少しだけふれた連続技。A・A・Aのあと相手よりも先に硬直が解けるので、そこに封字の法「斬」を入れて連続技にしてしまおうというもの。キャンセルをかけるわけではないので、完全に硬直が解けてからの入力でおっけえだ。


A・A・Aと入れたら……


ざんっ！ おまけがいかす

S・C・S(B・B・B)→キャンセル封字の法「噴」(A)→封字の法「炎」→封字の法「噴」(C)(羅刹)

羅刹でできる、お習字のみを入れていくキャラ限定の連続技。「噴」から少し歩いて「炎」、さらにそこからの「噴」はすべて1つずつ硬直が解けたら入れていくようにする。


B・B・Bキャンセル「噴」でえ……


「炎」と。さらにこのあと「噴」へ……

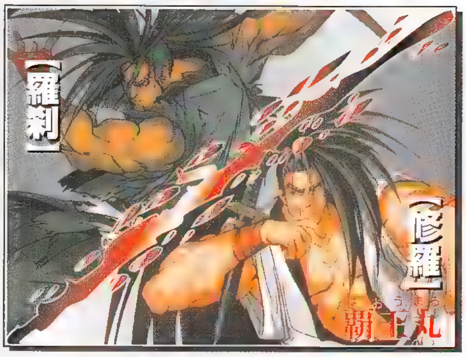
S・C・S(B・B・B)→立ちA→キャンセル封字の法「炎」→➡+A→キャンセル封字の法「炎」→➡+A→キャンセル封字の法「炎」→(共通)

A級にはならないが3～4セットぐらいならコンスタントに入れられる連続技。B・B・Bで相手を浮かせて少し歩き、落ちてくる相手に立ちAキャンセル封の法「炎」を入れる。そしてまた少し歩いて立ちAを入れて以降、届かなくなるまでくり返していく。➡+Aの方がリーチがあるので、2セット目からはこちらを使っていくといいだろう。多く入れるためには封字の法「炎」のあとになるべく相手に近づいておくことがポイントだ。


「炎」で浮かせっぱなしにして……


斬っちゃう。めりめり入るの……

ジャンプCからの連続技がお手軽でダメージも及第点



攻略／ONI－SUZUKI

連続技

ジャンプC→➘+C→強烈震斬(共通)

この連続技はお手軽な上、見た目もいい。対ナコルル、リムルル、色の時、相手が受け身を取った場合なら最後に⬇+Aまで入るぞ。ジャンプCから➘+Cへの入力が少しシビアではあるが、慣れれば簡単なのでぜひ試してもらいたい。


➘+Cがヒットしたら


烈震斬が確定して入る

S・C・S(B・B・B)→キャンセル弱旋風裂斬→弱孤月斬→強烈震斬(共通)

ポイントは、B・B・Bのあとは早めにキャンセルをかけること。追い打ちの烈震斬は受け身を取られると反撃を受けるので注意。

弱旋風裂斬→踏み込みジャンプC→立ちA→キャンセル天覇封神斬→弱烈震斬(修羅)

この連続技のポイントだが、まず中間距離からの弱旋風裂斬を出し、ヒットしたら踏み込みジャンプCを出すのだ。ただし弱旋風裂斬後は確定して決まるので、ぜひ試してもらいたい。

一応怒りゲージがたまっていることが前提の連続技ではあるのだが、ゲージがない時は立ちAを立ちB×2、あるいは立ちA キャンセル弧月斬などに置き換えてみるのもいいだろう。

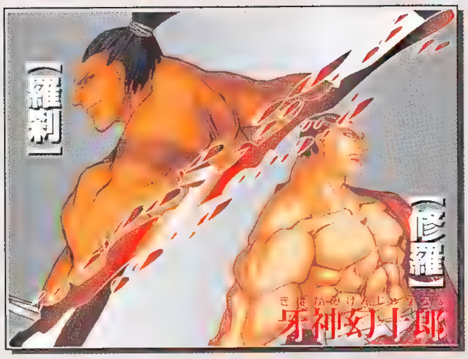
(怒り爆発中)ジャンプC→S・C・S(A・A・A)→一閃(共通)

怒り爆発時限定の連続技。A・A・Aのあとは、キャンセルはかからないものの、出が早いため一閃がつながるのだ。怒りゲージが消滅するというリスクはあるのだが、簡単な上、そこそこ体力も減るので最後の決めに使うにはいいだろう。


S・C・S(A・A・A)のあとにも一閃がつながるぞ!!


この間合いから旋風裂斬を


ヒットしたら踏み込みジャンプCへ



攻略／DSP－たろりん

怒り爆発中ならではの5発入る三連殺！

連続技

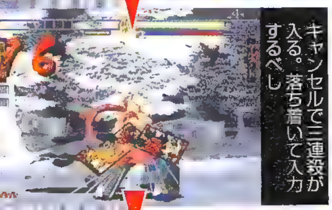
(怒り爆発中に)S・C・S(A・A・A)↓キャンセル弱三連殺×3→キャンセル怒光翼刃or五光斬(修羅)

怒り爆発中の特殊なキャンセルを使った連続技。体力がほとんど残っていない時に怒り爆発を使い、すぐにはじめないと、ゲージが最後まで持たないので注意しよう。

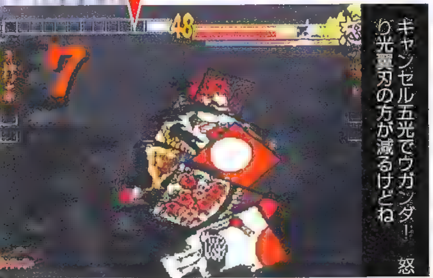
フィニッシュは、五光斬の方がかっこよく見えるが、実は全然減らない。ダメージ補正のかからない怒光翼刃を使う方が実戦的だ。



怒り爆発中にS・C・Sがヒットしたらチャンス！A・A・Aから…



キャンセルで三連殺が入る。落ち着いて入力するべし



キャンセル五光でウガンダ！怒り光翼刃の方が減るけどね

(怒り爆発中に)立ちB→キャンセル三連殺×2→キャンセル三連殺×3(修羅)

三連殺の「角」がヒットする前に、すばやくもう1度三連殺のコマンドを入力すると、キャンセルで「牙」が出る。三連殺だけで5ヒットもするので面白いぞ。

他に、三連殺×2→キャンセル怒三連殺×1→キャンセル五光斬or怒光翼刃という連続技も可能だ。

(怒り爆発中に)↓+Aorしゃがみ A→キャンセル怒光翼刃(修羅)

中段か下段の2択からの連続技。ヒット確認はできないので見切り発車となってしまい、バクチ要素が高いが、強力な攻めであることは確か。追いつめられた時の最後の手段として使ってみよう。



怒り爆発中は2択も強力。しゃがみAや↓＋A、↘＋Aから…



怒り光翼刃がつながる。ダメージもかなりのものだぞ

(怒り爆発中に)S・C・S(A・A・A)→キャンセル紫電→キャンセル怒百鬼殺(羅刹)

羅刹でヒット数を稼ぐならこれ。残念ながら、役縛りはつながらない。

補足情報

羅刹の役縛りは、相手の動きを止めてしまう技だが、食らった側はレバガチャ＋ボタン連打で効果の持続時間を短縮することができる。

当てた側は立ちB→キャンセル弱百鬼殺をくり返してダメージを与えていこう。相手がレバガチャをしていても、2セットは決められるのだ。



攻略／DSP－たろりん

大ダメージのA・A・Aからお好みの技をどうぞ♡

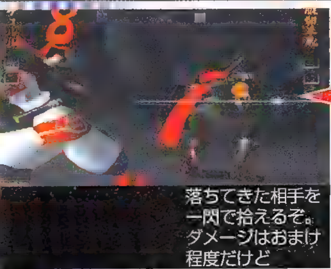
連続技

S・C・S(B・B・B)→キャンセル怒レラ ムツベ→一閃(共通)

怒レラ ムツベのあと一閃で拾える。そんだけ。立ちBキャンセルでも何でもよいです。



まず怒レラ。S・C・S(B・B・B)以外の技からでもOKだ



落ちてきた相手を一閃で拾えるぞ。ダメージはおまけ程度だけど

(怒り爆発時に)S・C・S(A・A・A)→キャンセル各種必殺技

S・C・S(A・A)の時点でかなりのダメージを与えられるが、そこからさらに追撃してしまおうという連続技。入れる必殺技は、カムイ リムセかレラ ムツベがよい。

安定はキャンセル怒カムイ リムセ。これは修羅ならば連続技補正がかからないので、かなりのダメージになる。

その他にも色々なバリエーションが考えられるぞ。

強カムイ リムセにつなげば、前号で紹介したA級に持っていける。でも、A級は難しい上に全然減らないので、実はあまり意味がないかも。強カムイ リムセ↓一閃も入るが、やはり減らない。

他にも、弱カムイ リムセにつなぎ、さらにキャンセルで各種必殺技を決める、などがある。ダメージは少ないが、見た目がよいので、たまには使ってみよう。



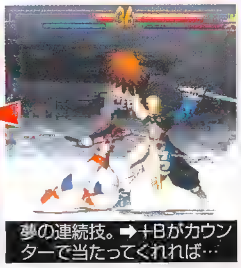
S・C・S(A・A・A)↓怒リムセ。修羅なら満たんからここまで減る

シチカプ エトゥ→各種追撃(修羅)

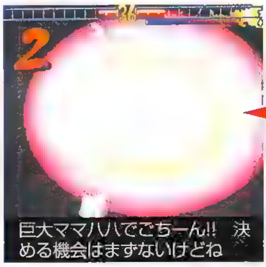
シチカプ エトゥで相手が浮いたあとは、ほぼ何でも入れ放題となる。威力を重視するなら➡＋Bがいい。見た目重視ならば踏み込みジャンプB→立ちB→キャンセル各種必殺技(レラ ムツベが安定)などがオススメ。すべて空中で当たるぞ。

(怒り爆発中に)➡＋B(カウンター)→キャンセルイルスカ ヤトロ リムセ(修羅)

イルスカ ヤトロ リムセが一応連続技に組みこめたので報告します。以上。

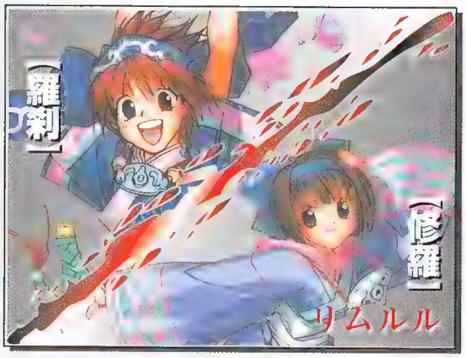


夢の連続技。➡＋Bがカウンターで当たってくれれば…



巨大ママハハでごちーん!! 決める機会はまずないけどね

秘奥義や怒り爆発を入れて大ダメージも狙えるぞ！



攻略／蒼炎闘士ゆーち

連続技

ジャンプC→立ちB→キャンセルルプ・クアレ（修羅）

ルプ・クアレは怒りMAX版でもOK！ また、怒り爆発中なら、ジャンプC→立ちB→キャンセル怒ルプ・クアレ→一閃…ってな連続技も可能だぞい♡

ジャンプC→立ちB→キャンセルコンル ノンノ（弱）→立ちB→キャンセルルプ・クアレ（強or怒りMAX版）（修羅）

コンル ノンノ後の立ちBはダッシュしてから決めていこう。ルプ・クアレはダウン回避しようとした相手にもヒットするのでお得！ ちゃっかり節で氷弾を投げていくのら〜♡ ウッ！ また、（怒り爆発中）S・C・S（B・B・B）→キャンセル怒コンル ノンノ→ダッシュ立ちB→キャンセル怒ルプ・クアレ…ってな怒り爆発中限定の連続技も威力満腹♡

ジャンプC→立ちB→キャンセルコンル メム or カムイ シトゥキ or ルヤンペ コンル ノチゥ（羅刹）

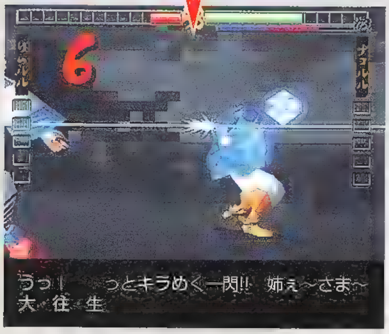
基本3段だが、羅刹は秘奥義を連続技に組みこむことができる。ちなみに怒り爆発中は、ジャンプC→立ちB→キャンセルコンル メム or カムイ シトゥキ→一閃…と一閃を連続技に組みこむことも可能じゃ。コンル メムは怒りMAX版でもOKなので、怒り爆発中 or 怒りMAX状態の時は常に意識しておくといいぞい♡

S・C・S（B・B・B）→キャンセルカムイ シトゥキ→立ちB→キャンセルカムイ シトゥキ（羅刹）

B・B・B後のカムイ シトゥキは通常キャンセルで出すのではなく、落下してくる相手を引きつけてから遅めキャンセルで出していこう。その後の立ちBはカムイ シトゥキの技硬直が解けたと同時にダッシュして決めるべし！



花びらが散らばったら…



うっ！ っとキラめく一閃!! 姉ぇ〜さま〜 大往生



夜空にキラめくデカ花が咲き乱れたら…

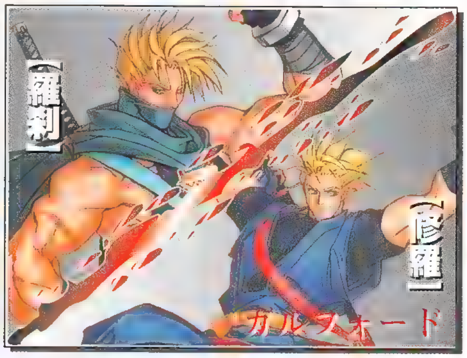


走り込んで立ちBキャンセル氷花の種…



スノードロップ氷塊に花も散るらん

B・B・Bから追い打ちお得な連続技を狙おう！



攻略／ハンター改

連続技

S・C・S（B・B・B）→各種追い打ち（共通）

追い打ちで入れる技は以下の通り。

修羅…キャンセルラッシュドッグ→➡＋A→オーバーヘッドクラッシュ

羅刹…キャンセルライトニングスラッシュ or T.B.C.

修羅は、怒りゲージがたまっていればキャンセル怒レプリカドッグがおすすめ。ダメージが高く、頼れる連続技だ。ラッシュドッグのあとに➡＋Bを入れた方がダメージが高いが、こっちの方が見た目がいい。

羅刹は特に入れるべき技はないので、直接必殺技を入れよう。T.B.C.のあとは、相手が浮くので追い打ちを決めよう。

D.D.D.（相打ち）→➡＋B

D.D.D.が当たる瞬間に相手の攻撃を食らって相打ちになると、D.D.D.中にガルフォードが動けるようになる。パピィが暴れている間は相手は無敵なので、パピィが最後の突進を決める時に➡＋Bを決めよう。

S・C・S（B・B・B）→キャンセルT.B.C.→＋α

体力の残りが少ししかない時に怒り爆発をすると、秘奥義が2回使えることを利用した連続技。「＋α」の部分の追い打ちは、近距離ならライジングサマー、中間距離ならライジングフィストがおすすめ。

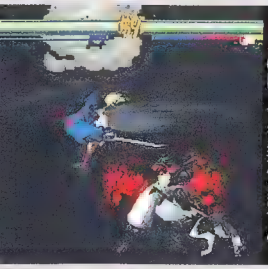
こんな状況は滅多にないが、一発逆転も可能なので、狙ってみるのもいいだろう。



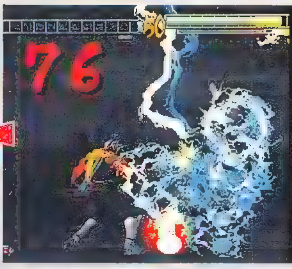
MAX版レプリカ犬でこんなに減ります。マジっすか？



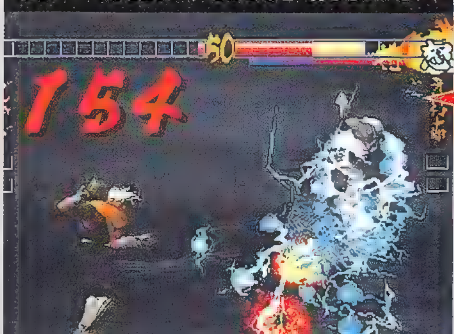
B・B・Bのあと、こんな感じでキャンセルしよう。



D.D.D.中にレプリカアタックの図。でも当たりません。

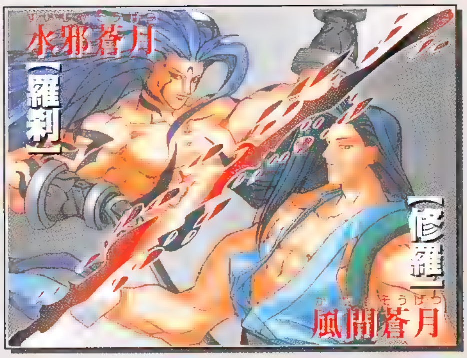


怒り爆発中にT.B.C.が当たったら…



もう1発いただきます。もちろん追い打ちもプレゼント

天昇連華を途中で止めて大道芸な贅沢一品？



攻略／ハンター一改

連続技

S・C・S（B・B・B）→各種追い打ち（共通）

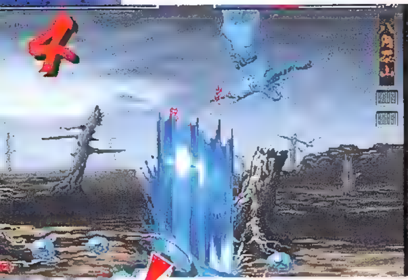
追い打ち技は、以下の通り。

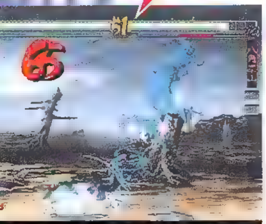
修羅…キャンセル月光（A）×2→立ちB→キャンセル月光（B）

羅刹…立ちB→キャンセル強翔月

修羅の月光（A）1発目はBが当たってすぐにキャンセルで出して、2発目も最速で出すのが条件だ。召喚の球を3個つけてやると、1発目の月光で高く浮くので、2発目が決めやすくなるぞ。

羅刹は、怒りゲージがたまっていたら、『怒水月→踏み込みで間合いをつめて立ちB→キャンセル翔月』でもいいだろう。


1発目を召喚つきの月光で追い打ちしたら


2発目が楽に入ります


浮月（C）はここらへんがベスト。このあとジャンプで裏へ…

振り向き立ちB→浮月（C）→しゃがみB→キャンセル月光（A）→立ちA→キャンセル月光（B）（修羅）

蒼月の大道芸連続技。

浮月（C）を最初に出してからジャンプでうしろにまわって、振り向き攻撃を出すのが正解。最初の浮月の間合いが微妙な上に、実戦で決まりにくい。まぁ、1回くらいは挑戦してみてはいかが？

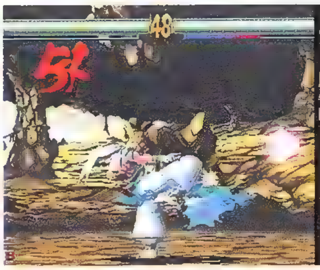
しゃがみB→キャンセル天昇連華→立ちB→キャンセル翔月（羅刹）

天昇連華の⬇↘➡+Cで止めた時に入る。しかし、天昇連華を最後まで入れた時の方がダメージが高いので、入力に失敗した時のフォローにでもどうぞ。

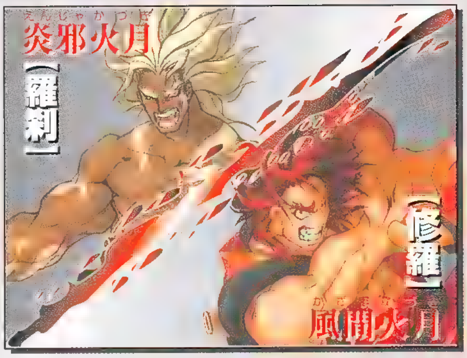

天昇連華を4発止めで、こんな風に落ちます。ただ今、蒼月着地中

S・C・S（B・B・B）→水皇転身→B・B・B（羅刹）

また、大道芸連続技です。水皇転身をBD同時押しで出した時は膝に判定があり、それで追い打ちした時のみ入る連続技。ダメージは少ないので暇な人はどうぞ。


氷皇転身の膝をこんな風に当てよう。屈辱的？

六道烈火を駆使して24ヒットの大ダメージ！



攻略／修羅騎士　鷹

B orしゃがみB→キャンセル六道烈火「地獄道」→「餓鬼道」→「畜生道」→「修羅道」×3・六道烈火「天道」まで（24H+）（羅刹）

怒りゲージがMAXになったあと、すぐに開始すれば決めることのできる連続技で、相手の体力を半分以上ごっそりと奪う。六道烈火の4段目（「修羅道」）で相手を浮かし、落ちてきたところをうまく拾えるかどうかがポイントになってくるのだ。また、「修羅道」までを4セット決めて、5セット目を通常の六道烈火に代えてもいいぞ。ダメージも大差がないしね。あとは、4セット目を狂覚醒（発動時）にしてみるのも面白いのだ。

連続技

↘+C→立ちA×2→キャンセル地龍炎（C）・地龍炎（B）（修羅）

ただ見た目がいいだけで全然減ってません（滅）。また、2発目の地龍炎は受け身を取られるとヒットしないのだ。

（怒り爆発中）↘+C orしゃがみB→キャンセル大炎上（修羅）

怒り爆発中の2択連続技。ガードをどちらかに意識させてから狙うとよい。


怒り爆発時は、↘+C orしゃがみBにキャンセルして


大炎上だ。↘+Cの時は遅めキャンセルによって段数を増やせるぞ

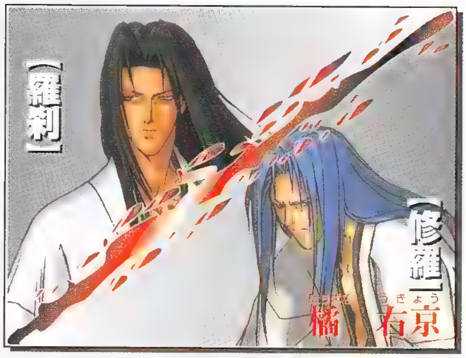
補足情報

羅刹の狂覚醒についてなんだけど、今まで、技の性質はもちろんのこと、技表についてもスペースの関係で掲載することができませんでした。御免なさい！　今回は小スペースながらも、コマンドのみを紹介していくぞ。コマンドは、A、B、C、D、AB、BC、CD、AC、BD、ADの10個。A、B、Cのあとは、A orB orC orDに再度派生することができるが、どれも使いにくいので忘れて構わない。比較的使いやすいのはガード不能のABと、しゃがんでいる相手もつかむことができるBC。また、ADは何ごともなかったように周囲を眺めているのだが、実は相手の攻撃を食らうと、フィールド上を適当に走りまわり（1歩1歩に攻撃判定がある）、しばらくするとBDと同じ技（高く跳ね上がって相手の頭上に落ちてくる）を出して終わる。


再度、六道烈火で拾いなおすことができるのだ


六道烈火の「修羅道」までで決めたあとは…

秘奥義やMAX版につなぎ大ダメージを狙おう！



攻略／修羅騎士　鷹

弾き型S・C・Sから狙っていこう。

S・C・S2段止め(最初のA)→立ちA→キャンセル怒りMAX版夢想　覇or強朧刀(羅刹)

個人的趣味が入った連続技。強朧車につないでも、大したダメージにはならない。

S・C・S(A・A・B・B・C・C・A・B・C)→ダッシュして怒りMAX版夢想　覇(羅刹)

S・C・Sで怒り状態になるので、確実にMAX版夢想　覇が出せるのが旨味。補正もかからないので大ダメージを与えることができるのだ。夢想　覇は上段でもつながるが、補正がかかってしまうので激烈に減らないのだ。見出しの"ダッシュ"だけど、ワンステップ（➡＋D）でOKだぞ。

また、しばらくダッシュすると、➡＋Aを決めることもできる（アスラと磐馬には不可）。ここからは、怒りMAX版夢想　覇や強朧刀を決めることができるのだ。



怒りMAX版の夢想　覇を決めることができる。簡単かつ強力だぞ！

➡＋Aがギリギリ連続ヒットする。各種必殺技につないでいこう！

すぐにダッシュをしてみよう。すると

S・C・S(A・A・B・B・C・C・A・B・C)を決めたあとは…

連続技

(怒り爆発中)S・C・S(A・A・B・B・C・C・A・B・C)→キャンセル燕六連(修羅)or夢想残光霞(羅刹)

ただそんだけの連続技。夢想残光霞に関しては、補正がかかりまくりなのでダメージは微々たるものなのだ。

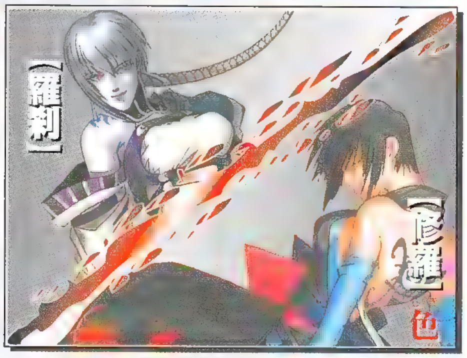
燕返し(カウンターヒット)→非剣　細雪→追い打ち攻撃(⬇＋A)(修羅)

う〜む。

(怒り爆発中)S・C・S(A・A・A)→キャンセル燕六連(修羅)

先月号でも紹介した連続技。決めることができれば、相手の体力を8割近く奪うことができるのだ。弾き返しや

怒り爆発中ならではの威力の高い連続技



攻略／蒼炎闘士ゆーち

(怒り爆発中)S・C・S(A・A・A)→キャンセル各種必殺技(共通)

通常A・A・Aにはキャンセルがかかないが、怒り爆発中ならキャンセルが可能になる。修羅はキャンセル怒露祓→キャンセル天魔波旬、羅刹はキャンセル無常（追撃可能）or色咒を決めることができるぞい♡　また、A・A・Aと同様に➘＋B（中段技）なども怒り爆発中ならキャンセルが可能になるので、➘＋B→キャンセル天咆輪（or天魔波旬）or転法輪…っという実戦で有効な連続技も覚えておくといいぞ。

(怒り爆発中)S・C・S(B・B・B)→キャンセル各種必殺技(共通)

修羅…B・B・B後に怒天咆輪→キャンセル天魔波旬を決めていこう。天咆輪は通常キャンセルでなく、落下してくる相手を引きつけて、遅めキャンセルで出していくのがポイントだ！

羅刹…キャンセル怒転法輪から追撃を決めていくべし。追撃には、踏み込みジャンプB→立ちA→一閃、踏み込みジャンプB→立ちB（2段目）→キャンセル転法輪の2種。ダッシュジャンプBが決めづらいという君は、踏み込み立ちB（2段目）→キャンセル転法輪と手を抜いてもOK。

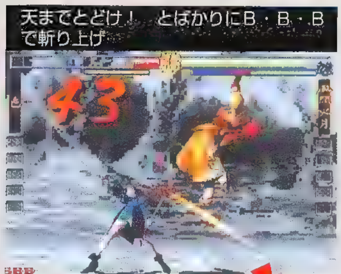
連続技

(怒り爆発中)S・C・S(A・A・B・B・C・C・A・B)→キャンセル露祓(弱)→キャンセル天魔波旬(修羅)

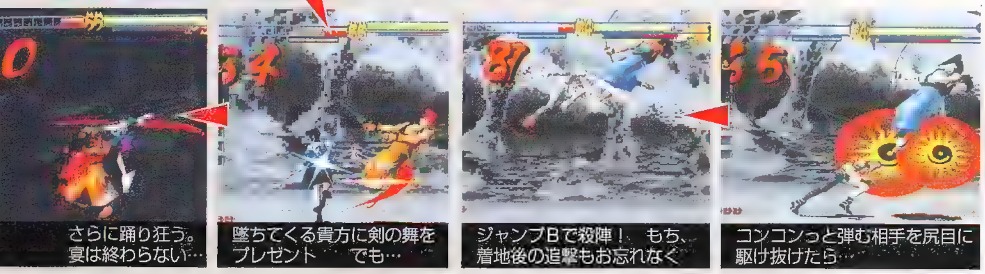
若干威力は落ちるが、(怒り爆発中)S・C・S（A・A）→キャンセル露祓→キャンセル天咆輪　キャンセル天魔波旬…ってな連続技も

無常→ジャンプB→立ちA or 立ちB(2段目)→キャンセル転法輪(羅刹)

無常の技硬直が解けたと同時にジャンプし、ジャンプの頂点辺りでタイミングよくBを決めていこう。ちょっと難しいって君は、無常→立ちB→キャンセル転法輪→少し歩いて➡＋A or ➡＋B…ってな連続技を狙ってみるといい。



天までとどけ！　とばかりにB・B・Bで斬り上げ



コンコンっと弾む相手を尻目に駆け抜けたら

ジャンプBで殺陣！　もち、着地後の追撃もお忘れなく

墜ちてくる貴方に剣の舞をプレゼント　でも…

さらに踊り狂う。宴は終わらない…

投げ忍者羅刹半蔵見参！華麗な技で相手を翻弄だ



攻略／ハンター改

連続技

しゃがみB→キャンセル各種必殺技（共通）

両方の剣質で使うことができる基本連続技。

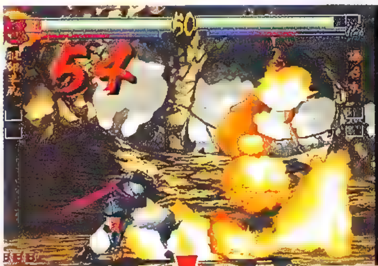
修羅で連続技になる必殺技は、烈風手裏剣、爆炎微塵隠れ、爆炎陣、乱れ烈風手裏剣の4つ。

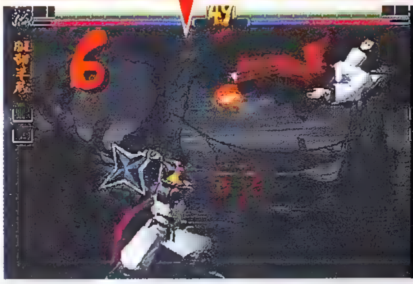
羅刹は、蜘蛛走り→蝕→律のみ、連続技になる（投げ抜け可能）。蜘蛛走りを出したら、すぐにCを押さないと連続技にならないぞ。

S・C・S（B・B・B）→爆炎龍＋α（修羅）

爆炎龍は弱、強、怒どれでも入る。『＋α』の部分は①立ちA→キャンセル爆炎陣。②立ちB→キャンセル爆炎微塵隠れ or 烈風手裏剣 or 乱れ烈風手裏剣…がおすすめ。

①は決めたあとに有利だがダメージが低い。②はダメージ優先の連続技。ちなみに、爆炎陣の爆弾が爆発後でも決めることができる。


追い打ちで、爆炎龍が当たったら…


秘奥義でいただきっ♡ まぁ、安定っすね

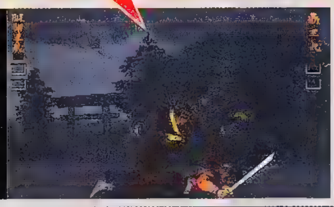
罰→朧→真もず落とし→鞏→骸→旋→もず落とし（羅刹）

羅刹半蔵、謎の投げ技。罰→朧を決めたあと、少しダッシュしてから真もず落としを決めることができる。コマンドは➡＋Cだが、この時は⬅＋Cで出そう。もちろん投げ抜け可能なので、こちらが決められた場合は投げ抜けをしておこう。朧のあとには真もず落とし以外にも、鞏、胤、霞を入れることもできる。ゲージがない時はこっちにしよう。

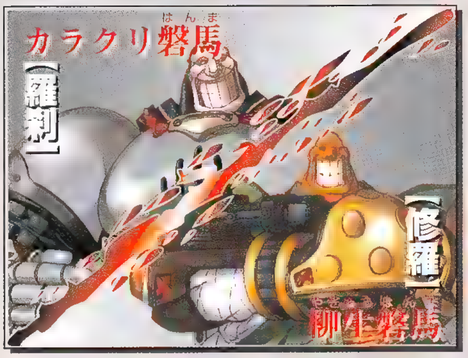
↘＋A→瞬 or 霞（羅刹）

↘＋Aがカウンターヒットした時のみ連続技になる。こちらもやっぱり投げ抜け可能なのだ。


わざとここで投げ連係を止めて…


「起きなさーい」と言わんばかりに真もずで起こすにゃー

キャンセルのきく立ちB、S・C・Sを有効活用

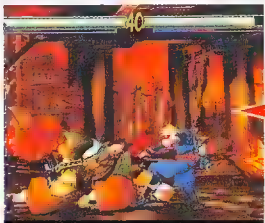


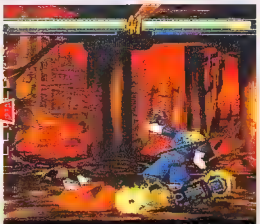
攻略／飲み頃ＫＩＮＧ

連続技

立ちB→キャンセル鉄砕旋風打（修羅）

連続ヒットの表示はないが、一応連続技として成立している。対戦でもめりめり使っていけるうえ、修羅での数少ない貴重な連続技でもある。また、しゃがみCがカウンターヒットすると相手がド○フ（よろけ）状態になるので、そこを顔砕旋風打でつかむことも可能だ。

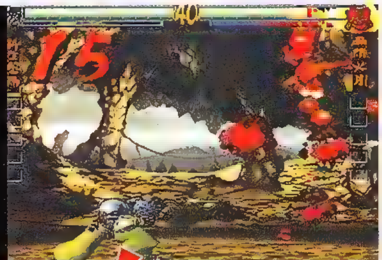

ひょこっとつかむ。もういやん

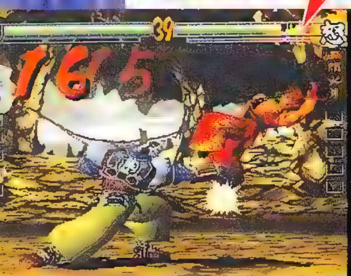

ヘッドスライディングで相手はド○フ状態

立ちB→キャンセル魔神丸・立ちB→キャンセル鉄砕丸（A）（羅刹）

比較的対戦でもめりめり狙っていける連続技。最初の立ちBは他の通常技（しゃがみ中↘＋Cとか）でもおっけえだ。

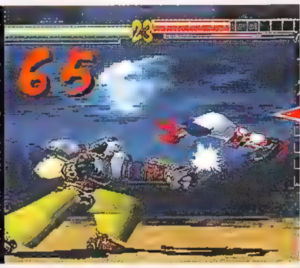
魔神丸が決まったあと、相手がものすごい浮きっぷりを見せるので、硬直が解けたらどたどたと走っていって容赦なく立ちB→キャンセル鉄砕丸（A）を入れる（鉄砕丸は相手が地面に倒れたあとの追い打ちになる）。ダッシュ後の立ちBは、先端を当てるようにしていけば間に合うぞ。


魔神丸のあと爆走するカラクリ


んでがきんと。新宿区在住（大ウソ）の火月もねこまっぷたつ

S・C・S（B・B・B）→屈み中↘＋C→立ちA→キャンセル蛇威炉（羅刹）

カラクリ羅刹でB・B・Bで相手を浮かせたあと狙っていく連続技。しゃがみ中↘＋Cから立ちAは目押しでうまいことつなげて、キャンセル蛇威炉でとどめ。


ちょんわーってな感じで。大自然におしおきされるナコちん


B・B・Bのあとさらに膝で浮かせて



伝説のアクションゲーム復活！

GAUNTLET® LEGENDS
ガントレット レジェンド



10年ほど前にゲームセンターで人気を集めた、4人同時プレイ可能なファンタジーアクションゲーム『ガントレット』が、3Dポリゴンになって帰ってきた！遊びやすさはそのままに、よりエキサイティングな戦いがプレイヤーを待ち受ける。

アタリ
発売中
業務用専用基板 ／ 家庭用ROM ／ 家庭用CD ／ SS ／ PS
アクションRPG

基本操作

ターボボタン：押しながら移動することでタックルができる。

攻撃ボタン：ショット攻撃。敵との距離が近ければ自動的に接近攻撃になる。



離れていればショットに、近ければ接近攻撃に切り替わる

魔法ボタン：ポーションを使用し、周囲の敵を一掃する。



敵に囲まれたらポーションを使って魔法で一掃！

特殊操作

魔法ボタン＋ターボボタン
魔法の盾（マジックシールド）を張り、一時的に防御力を高める（ポーション使用）。



マジックシールドを使用したところ。一時的に防御力UP

魔法ボタン＋攻撃ボタン
ポーションを投げて遠くの敵を一掃（ポーション使用）。

ターボボタン＋攻撃ボタン
ゲージに対応した必殺技が発動。ゲージは敵を倒すことで増加し、その量に応じて威力がL1、L2、L3と変化する。

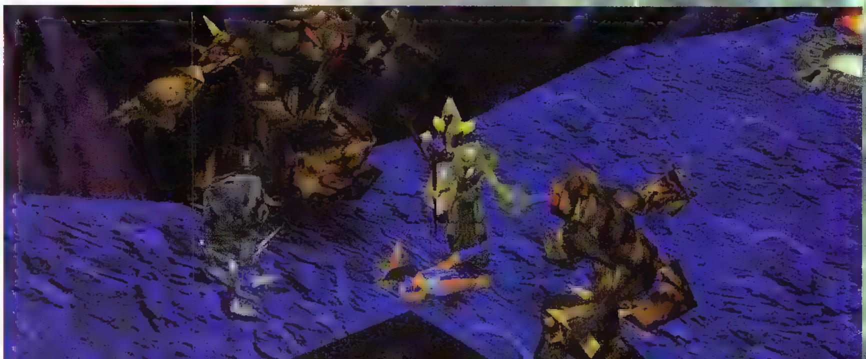


必殺技を使用するためのゲージは敵を倒すとたまっていく

パスワード

もし冒険の途中で体力がなくなってゲームオーバーになってしまっても、あきらめることはない。最後に表示されるパスワードを覚えて次のプレイ時に入力すれば、前回のプレイ時のレベルでキャラクターが復活するのだ。

何度も冒険に挑むことで、キャラクターたちはより強くなっていくぞ。



GAUNTLET LEGENDS

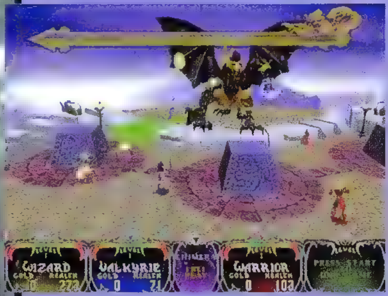
CASTLE 【キャッスル】



キャッスルワールドはワナや仕掛けもタップリ!?

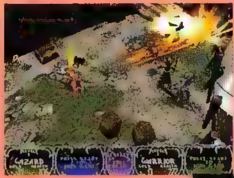


高低差のあるステージをどう闘う

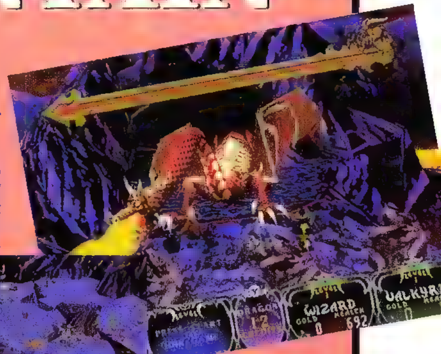


キャッスルワールドのボスはキメラ。空からの攻撃に苦戦必至!!

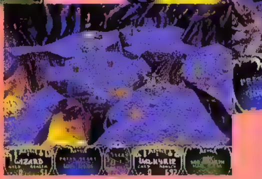
MOUNTAIN 【マウンテン】



ウィザードの背後に迫るゴブリン。危うし！



マウンテンワールドのボスはドラゴン。上部に見えるのは体力ゲージか



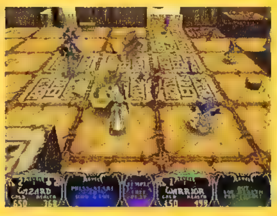
画面下部、クレジット表示の上にエリア名が表示される

冒険の舞台は4つの異世界

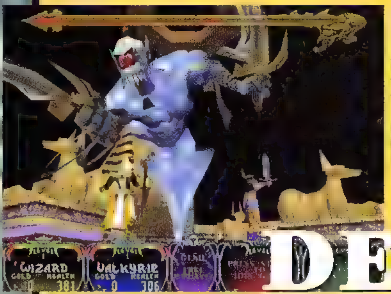
今回の冒険の舞台は謎に満ちた4つの異世界。それぞれに巨大なボスが存在し、すべてのボスを倒した時、真の恐怖が勇者を襲う！

さらにステージクリア時にはショップが出現。アイテムを買うことでキャラクターの能力がレベルアップしていくぞ。アイテムはなんと、30種類以上も登場するのだ。

DESERT 【デザート】



床に刻まれた象形文字が雰囲気たっぷり



デザートワールドのボス、ジニー。伝説の魔神の力はいかに？



ピラミッドの外周に組まれた橋（?）での闘い

FOREST 【フォレスト】



うっそうとした雰囲気のフォレストワールド



巨大な切り株で作られた道。転落には注意

キャラクター

選べるキャラクターは前作と同じくウォリアー、バルキリー、アーチャー（エルフ）、ウィザードの4キャラ。また今作は、それぞれのプレイヤーが自由にキャラを選択することが可能になり、4人ともウォリアーを選んだりすることもできるようになった。

WARRIOR



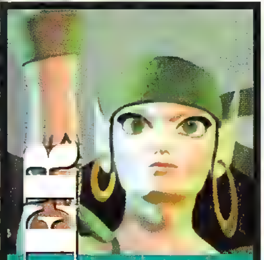
【ウォリアー】攻撃力、耐久力に優れる。移動スピード、魔法の破壊力はやや劣る。

VALKYRIE



【バルキリー】すべての能力が平均的。バランスがいいので初心者におすすめ。

ARCHER



【アーチャー】前作のエルフにあたる。攻撃力は低いが、移動スピードが高い。

WIZARD



【ウィザード】攻撃力、移動スピードは今ひとつ。ただし、魔法の破壊力は最大。

SHOCK TROOPERS 2nd Squad TM

ショックトルーパーズ セカンド スカッド

今月の『セカンド　スカッド』は、ますます敵軍の攻撃が激しくなってくるステージ4を攻略。さらに、今月はザコ兵士への対処法もバッチリ解説しているぞ。

攻略／DSP－たろりん



ザウルス	
業務用基盤	発売中／68,000円
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
514M	アクションシューティング

敵本拠地へ突入！ステージ4を攻略！

敵兵士への対処法

このゲームは、ただのザコ敵兵が非常に強い。ステージ2あたりからすでにキツいのだが、これがステージ4～5ともなるとさらに強敵となってくるのだ。

そこで、今回は敵兵と戦ううえでの注意点を紹介していくぞ。しっかり対処法を身につけて、後半ステージを乗り切ってほしい。

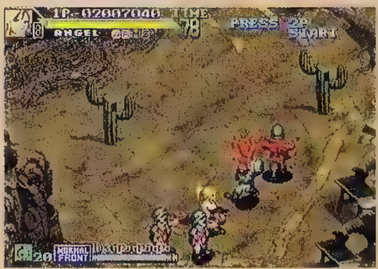
出現直後を狙おう

敵兵は出現した瞬間に攻撃してくることはない。よって、出現直後に敵兵を狙えば、攻撃される前に敵兵を倒すことができる。当たり前のことのように思うかもしれないが、これが意外と難しいのだ。

まず、敵の出現パターンをすべて覚えておく必要があること。まぁ、これはやりこんでいるうちに自然と覚えてしまうと思われるので、とりあえず問題なしとしよう。

もう一つの問題は、上から現れる敵を倒すためにプレイヤーを上に移動させてしまうと、画面がスクロールしてしまい、次の敵が出現してしまうということだ。ショットで倒す分には、遠くから撃てばいいのでこの問題は発生しないが、接近攻撃を狙おうとすると罠にはまってしまう。

そこで、敵兵が上から出てくる場面では、無理をせずにショットで倒してしまうことをおすすめする。複数の敵兵が同時に出現する場面も、近くの敵だけ接近攻撃で倒し、他の敵はショットで倒すようにするのが無難だ。



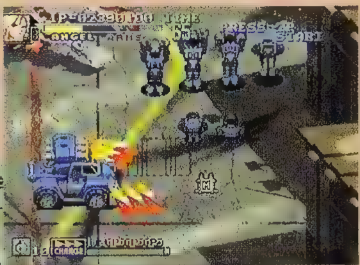
出てきた直後を狙えば安全。空から降ってくる兵士は特にね



上から現れる敵はショットで。スクロールが止まるところは例外だが

前転に注意

特殊部隊兵（青い兵士と赤い兵士）や士官兵（軍服を着ている兵士）は、前転やジャンプで近づいてくることがある。この間は無敵なので非常にやっかい。特に、前転しながら現れる兵士は、出てきた瞬間から前転を終えるまでずっと無敵。この間に近づかれてしまうと、至近距離から弾を撃たれるハメになる。1人だけならば前転の終わり際を狙えるが、複数の兵士が同時に出てくる場面では、とりあえず距離を離して攻撃に備えるようにしよう。



出現直後から前転している敵はかなり危険。ジャンプで逃げよう



転がりながら弾を撃ってくることも。この時ももちろん無敵だ

■ステージ4

STAGE4 「首都占領軍を突破せよ」



ポイント1



ステージ開始直後、いきなりニュートラルボーナスが取れるぞ

ステージ開始直後、いきなり乗り物が置いてある。周囲にいる敵兵を一掃してから乗りこもう。ここの敵兵はあまり攻撃をしてこないので、接近攻撃で倒してアイテムを回収するチャンスだ。

ここの乗り物のため撃ちは、全方位に弾をばらまくタイプ。これがかなり使える。ゲージを最大までためてから先に進み、敵が出現したらため撃ちを発射。そして、また止まってゲージをためて…、というふうに進んでいくとラクチンだぞ。ただし、このステージはタイムにあまり余裕がないので、のんびりしすぎるのも考え物だが。

ポイント2

右上にスクロールしていくところがポイント2。敵の戦車や武装車が大量に出現する。



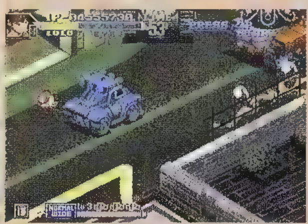
ため撃ちを使えば敵兵を一掃できるぞ。常にためながら進もう

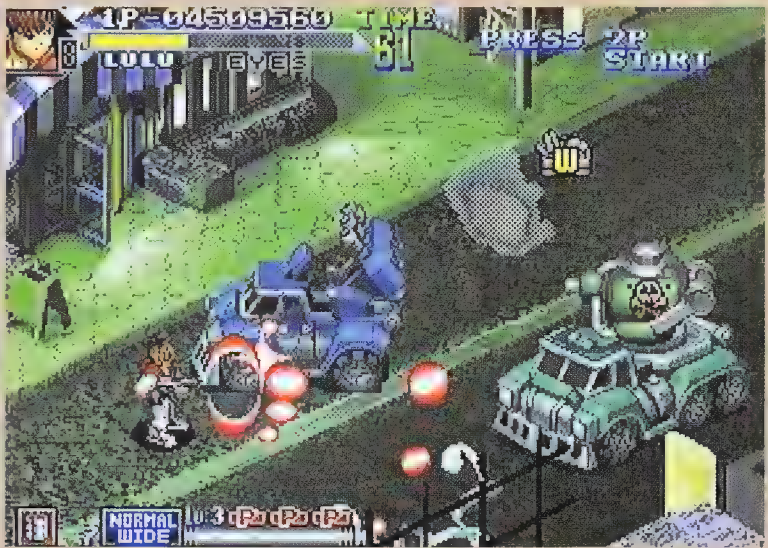
基本的には、敵兵は乗り物のため撃ちで殺し、戦車や武装車は乗り物から降りて戦っていくといい。乗り物に乗ったままだと弾をよけにくいし、ショット方向を固定できないので効率よくダメージを与えることができないからだ。

もちろん、敵兵に対してため撃ちを使っているときも、弾を食らってしまいそうな時はとっさに乗り物から降りるのがベスト。降りた瞬間に弾を食らわないよう、降りる方向をきちんと見極めるようにしよう。

ちなみに、路上を走ってくるネット車と毒ガス車は、放っておくと画面外に消えてしまう。破壊しきれなそうな時は、乗り物の影に隠れてやりすごしてしまうのも手。

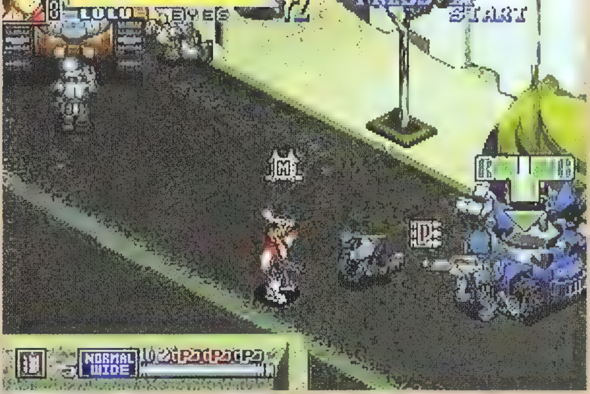
シャッターの中から敵兵が出てきたあと、火炎戦車とラウンド戦車が同時に出現する。ここではショックアタックを使ってしまおう。ポイント3の最初でまた乗り物が出るからだ。


このあとまた乗り物が出るので、古い乗り物は捨ててしまえ



毒ガス車は、出現直後から撃ちこまないと破壊できないのだ

※マップ中の丸数字は、攻略のポイントと対応しています。



乗り物に乗ったままでは、ほぼ確実にダメージを食らってしまう

ポイント3

左上にスクロールしていくところがポイント3。ここで出現する乗り物は、ため撃ちで強力な波動砲を撃つタイプ。最大までためれば、敵戦車を2発で破壊できるぞ。

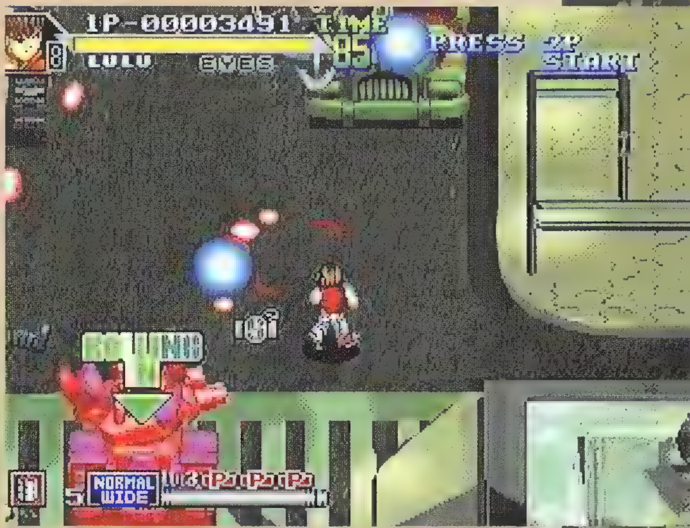
ここでは、敵兵が出たら乗り物から降りて戦い、路上で停止している戦車を乗り物のため撃ちで破壊する戦い方がおすすめ。ただし、移動してくる戦車に対して乗り物に乗ったまま戦うのはキツい。いったん降りて対処しよう。

ポイント4

空中戦車が出てくる場面。ここでは、画面の右側にいるようにしよう。なぜならば、左上からラウンド戦車が突然現れて弾を撃ってくるためだ。右下でラウンド戦車の弾をよけつつ、先に空中戦車をすべて破壊してしまうといい。

次に、ネット車と毒ガス車が続々と現れる場面になる。周囲に敵兵も多数出現するのでかなり難しい。乗り物に乗った時の無敵時間を使って前に進んでいき、無敵が切れる直前にショックアタックを使って毒ガス車を破壊してしまうといい。

次の敵は、壁の中から現れる3つの砲台。しかし、撃ってくる弾は非常に遅いので、まったく問題ないだろう。



右下にいないと、ラウンド戦車に不意打ちを食らってしまう

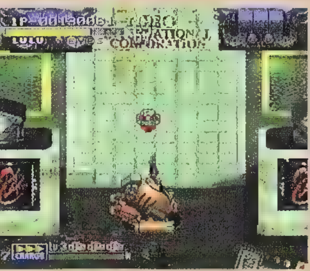


毒ガス車がかなりジャマ。ショックアタックを使うべし

ポイント5

建物の入り口に乗り物（ロボット）が2台置いてある。とはいっても、右の1台はデモで壊れてしまうので、乗れるのは左側のロボットのみ。

ロボットに乗ったあとは建物の敷地内を進むのだが、かなり使いづらい乗り物なので、敵が出たら降りて戦うようにしよう。ちなみに、ロボットから降りるときは、絶対に上に降りてしまうので注意。敵弾が飛んできてから降りると、降りた直後に弾を食らう可能性が高いのだ。



かなりイヤ～なことに、必ず上に降りてしまう。超注意！

ステージ4 BOSS

D.I.C.本社ビル

緊急非常防衛システム「パンデモニウム」

ここのボスはたくさんのパーツがあるのが特徴。それぞれのパーツの攻撃の解説から入ろう。

①植えこみ…通常弾を8方向に撃ってくる。

②弱点部の土台…巨大なミサイルを4発出す。このミサイルはショットで破壊可能。

③弱点部のすぐ横のパーツ…上に飛んでいったあと分裂する弾を出す。分裂弾は多少幅があるが、下方向にしか飛んでこないのでよけやすい。

④③の外側のパーツ…破壊可能な巨大なミサイルを出す。このミサイルは、最初は下に飛んでくるが、プレイヤーと横のラインが合うと直角に曲がってくるので注意。

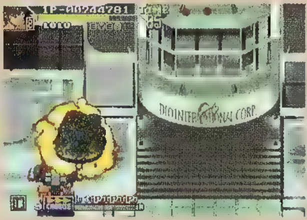
⑤右奥、左奥のパーツ…青い巨大な弾を撃ってくる。数が少ないのでよけやすい。

⑥弱点部の上のパーツ…青い巨大な弾を3発撃ってくる。プレイヤーを狙っているので注意。

⑦弱点部…最初は緑色の誘導弾を撃ってくる。ボスのパーツをある程度破壊すると攻撃が変わり、プレイヤーを狙っている太い稲妻レーザーに加え、決まった6方向に細い稲妻レーザーを撃ってくるようになるぞ。

さて、具体的なパターンとしては、まず左右どちらかパーツを全滅させることからはじめるとよい。ボス戦がはじまったら、植えこみを乗り物のため撃ち（ロケットパンチ）か特殊武器を使って速攻で破壊する。そうしたら、③④⑤のパーツも手榴弾などですばやく壊していこう。ショックアタックを使ってしまうのも1つの手だ。

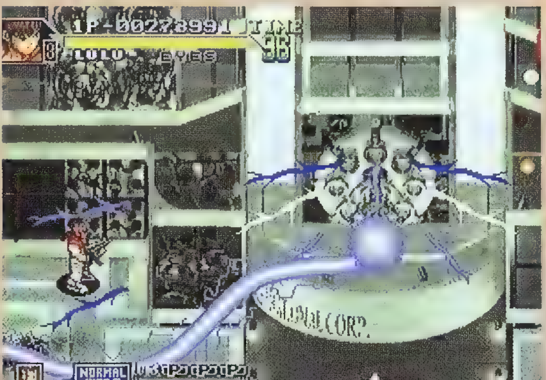
片側のパーツをすべて破壊したら、あとは写真のように、弱点部の稲妻レーザーの死角に入ってしまえばよい。逆側のパーツや⑥のパーツからの弾も飛んでくるが、これは下に移動してよけることができる。稲妻レーザーと同時に撃たれたら、その場合はジャンプでよけつつ稲妻レーザーの死角に着地すれば問題ない。着地地点の微調整が重要だ。⑥のパーツを破壊してしまえばさらに楽になるぞ。



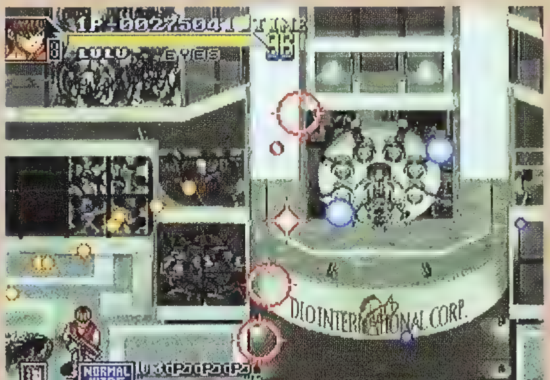
速攻で植えこみ×2を破壊しよう。ロケットパンチを使うべし



そして、片側のパーツをすべて破壊。ショックアタックが安定



ここが稲妻レーザーに対する死角となる。少しずれても大丈夫



弾がきたら下に移動。稲妻と同時に撃たれたらジャンプで

幕末浪漫第二幕

月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

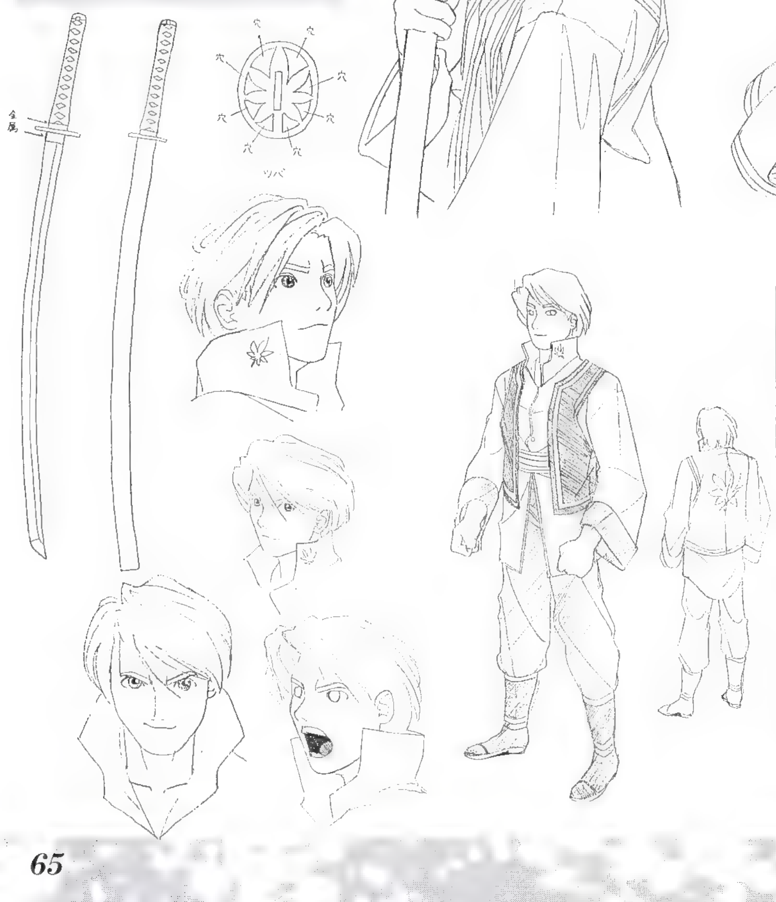
開発Q&A・設定原画集

楓

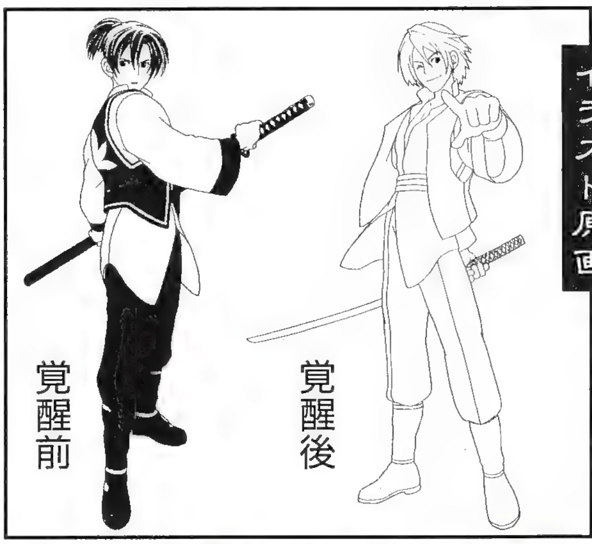
青龍の力に目覚め、今回は常にワイルダーな主人公。金髪に赤い瞳、日本人とは思えない容貌であるが、かっこよけりゃ〃おっけぇ〃なのさ。なお、今回はカラーイラストの原画も併せて掲載したので、それぞれの違いを楽しんでみてね。

生年月日：弘化3年9月14日
年齢：18歳
身長：5尺8寸
体重：16貫目
利き腕：右利き
流派：活心一刀流
武器：刀「疾風丸」
家族構成：義父＝慨世（故人）、義兄＝御名方守矢、義姉＝雪
宝物：義父の形見の刀
趣向：港で海を眺めること
好き：水羊羹
嫌い：暑苦しいもの
シンボルアイテム：紅葉





イラスト原画



御名方守矢

おしゃれさんな守矢は、アクセサリーにこまかい変更が加えられている。しかし、前髪は相変わらず。何かこだわりがあるようである。

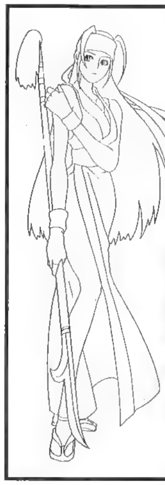
生年月日：天保12年9月23日
年齢：23歳
身長：5尺9寸
体重：16貫目
利き腕：左利き
流派：活殺逸刀流
武器：刀「月の桂」
家族構成：義父＝慨世（故人）、義妹＝雪、義弟＝楓
趣向：なし
宝物：なし
好き：なし
嫌い：なし
シンボルアイテム：月光



イラスト原画

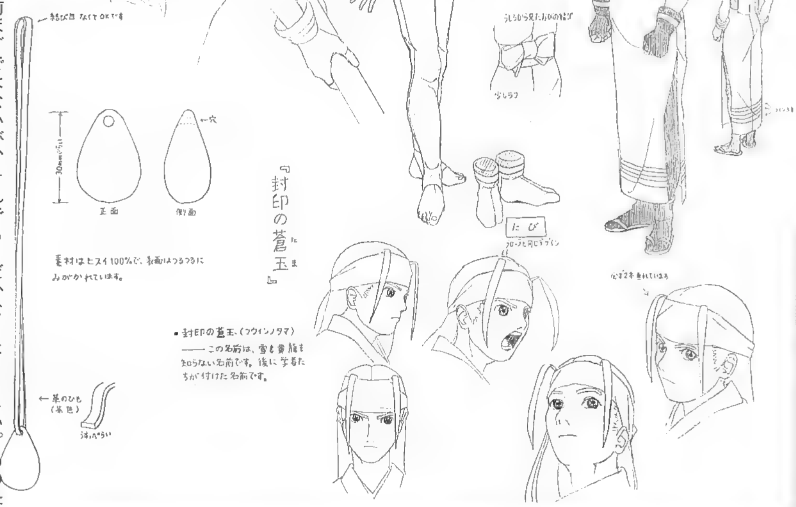


イラスト原画



雪

以前ほどではないが、それでもまだかなりたくましい。あの長槍を振りまわしていれば、いやでも筋力はついてしまうんだろうけど。



生年月日：弘化2年1月23日
年齢：19歳
身長：5尺7寸
体重：13貫目
利き腕：右利き
流派：活心長槍術
武器：長槍「牡丹」
家族構成：義父＝慨世（故人）、義兄＝御名方守矢、義弟＝楓
宝物：拾われた時に身につけていた首飾り
趣向：琵琶を弾くこと
好き：山菜漬け
嫌い：堕落
シンボルアイテム：雪の結晶、首飾り

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～ 開発Q&A

Q：『月華の剣士』は、他の格闘ゲームよりストーリー色が濃いように思えますが…？

A：『月華の剣士』では、キャラクターたちにしっかりとした役割と個性を与え、仮想の世界を作り上げることを前提にストーリー、キャラクター設定をおこないました。そしてプレイヤーがキャラクターたちの目を通してその世界をのぞき見た時に「虚構の中のリアリティ」を感じることのできる作品を目指しました。

Q：4人の新キャラのコンセプトをお教えください。

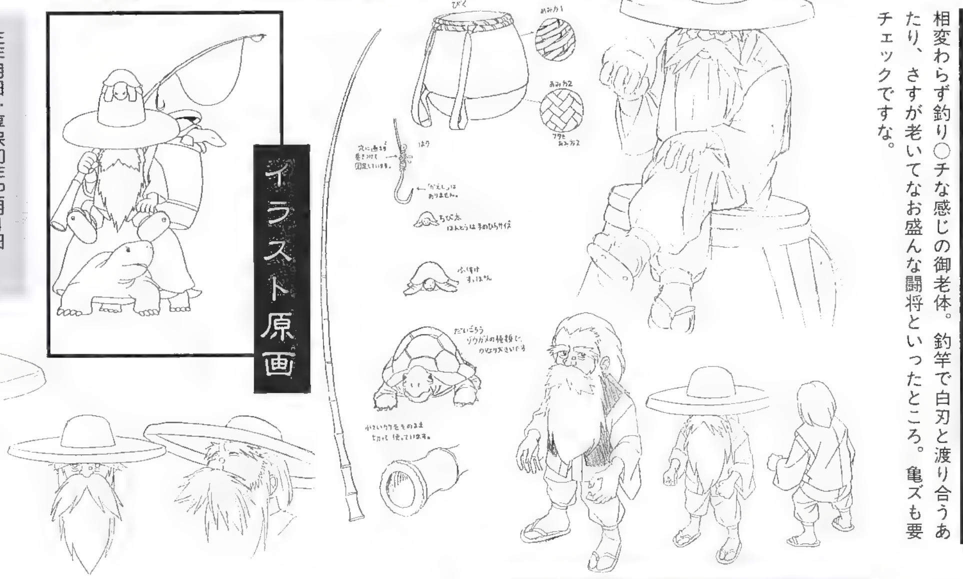
A：まず刹那ですが、「唯一絶対の悪」を象徴するキャラクターとして設定しました。前作の嘉神のように理由があって主人公たちと対立するのではなく、「心の底から悪いやつ」という、絶対に主人公たちと理解し合えることのないキャラクターを登場させたくて考えました。ある意味『月華の剣士』の世界では、「楓VS刹那」＝「現世VS常世」という縮図になるかもしれません。またグラフィック的には、その悪の象徴として、武士の魂である日本刀を真っ黒にした「八十柱津日太刀」を持たせてみました。

次に真田小次郎は、前作の

玄武の翁

相変わらず釣り○チな感じの御老体。釣竿で白刃と渡り合うあたり、さすが老いてなお盛んな闘将といったところ。亀ズも要チェックですな。

生年月日：享保20年12月3日
年齢：129歳
身長：3尺6寸
体重：10貫目
利き腕：右利き
流派：真心流「一の太刀」
武器：釣り竿「火荒」と魚籠
家族構成：亀（湖にたくさんいる）
宝物：髭
趣向：釣り
好き：鮎の塩焼き
嫌い：なし
シンボルアイテム：釣り竿と魚籠





一条あかり

便宜上とはいえ、ノースリーブとかキュロットとかいわれても…まあ、あかりちゃんだからいいかって気はするが。一点、髪をほどいた原画あり。

生年月日：嘉永3年9月26日
年齢：14歳
身長：4尺6寸
体重：計測できず
利き腕：右利き
流派：一条流陰陽術（見習い）
武器：弊帛「明暗」
家族構成：祖父＝道境、父＝幻貌、母＝光明、姉＝ひかり、兄＝道磨、居候＝神崎十三
宝物：エングリッシュの辞書
趣向：鈴収集、昼寝
好き：勉学
嫌い：お饅頭、お茶
シンボルアイテム：御札と幣帛

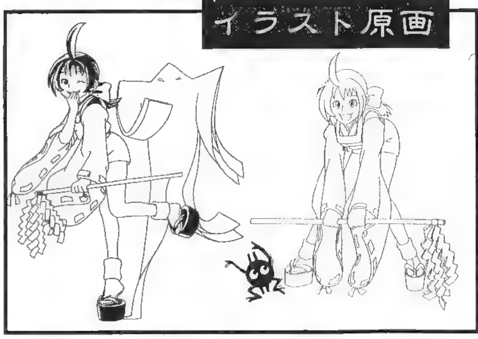




はぐれ人形

あかりちゃんからはぐれた代わり人形（らしい）。紙なので、火は嫌いなようだ。





反響の中に「新撰組は好きだが、タメキャラは使えないので残念だ」というものがけっこうありました。そこで「コマンド系の新撰組キャラクター」として設定しました。開発初期は新撰組にこだわる必要はないということで「維新志士」や「騎兵隊」「白虎隊」という案も存在しましたが、最終的には画面から訴えやすいデザインを優先して「新撰組、真田小次郎」が誕生しました。

続いて高嶺響です。「居合いを使う女性キャラクター」というのは初期段階から決まっていたのですが、キャラクターイメージをどうするかで難航しました。当初のコンセプトは「幕末の普通の女の子」。「普通の女の子」が人を殺めたらどうなるのか？…という風に発展し、現在の「二面性」を持った女の子に至っています。どの辺で二面性の表現を試みているか、響でプレイしていただければ分かると思います。

最後に骸ですが、前作をプレイしてくれたユーザーがニヤリとしてくれる仕掛けの一つとして登場させました。本作では、できる限り前作のエンディングの続きを再現するように努めており、その中で「彼」を登場させるならこうするしかなかったでしょう？

Q：刹那はどういう経緯で響の父、高嶺源蔵に刀を依頼することになったのですか？

A：「現世」に降り立った彼は、すぐに殺した相手から刀を奪い、しばらく殺戮を楽しんでいましたが、彼の力に耐えうる刀はなく、どの刀もすぐにボロボロに朽ちてしまい

神崎十三

鬼さんチックな武器を振りまわす、あかりちゃん家の居候。裸足なあたりが豪快で素敵♡　…という若い娘の声は、残念ながら聞こえてはこない。

生年月日：天保8年6月17日
年齢：27歳
身長：6尺6寸
体重：30貫目
利き腕：右利き
流派：我流
武器：金棒「金剛羅漢」
家族構成：不明（一条家の人々）
宝物：三味線
趣向：食べ歩き、ミュージック
好き：団子
嫌い：勉学
シンボルアイテム：団子、金棒



イラスト原画





イラスト原画

鷲塚慶一郎

左頬に十字の傷…なんか知らんが、かっこよさげなフレーズだ。どこかで聞いたような気もするが、きっと気のせいだろう。新撰組だし。

生年月日：天保8年5月20日
年齢：27歳
身長：5尺8寸
体重：17貫目
利き腕：右利き
流派：天然理心流「隼」
武器：刀「隼」
家族構成：なし（真田家とは家族同然の関係）
宝物：局中法度
趣向：盆栽
好き：武士道
嫌い：士道にあるまじきこと
シンボルアイテム：新撰組の法被「誠」

ました。そんな折、源蔵の打った一振りを手に入れた刹那は、その刀工に何かを感じます。そこで、自分専用の一振りを打たせるべく源蔵を探しました。

ちなみに、フクロウの名前は「ナギ」です。フクロウ「ナギ」も刹那と同じく「常世」の存在で、刹那が「現世」に降り立った時にはもうすでに彼の側にいました。存在理由や役割などは、今のところ不明です。

Q：響の刀「谺」は、やはり父親の作なのでしょうか？

A：「谺」は、響の父が居合いの練習用に打った刀です。同じ作者によるものなのか、刹那の「八十柱津日太刀」に近づくと反応して刃が震えます。他に特殊能力はありませんが、響にとっては大切な父の形見です。

Q：骸は、なぜあんな姿になってしまったのですか？

A：前作のエンディングで「地獄門」に吸いこまれた彼は、「生きながらにして死んでいる」存在になってしまいました。普通であれば「地獄門」に吸いこまれた時点で死んでしまうのですが、彼の信じられない生命力が万分の一の奇跡と悲劇を生んでしまいました。暁武蔵、刹那、黄龍に共通していえるのは「死にながら生きている」であり、骸の「生きながら死んでいる」とは確実に違うものです。具体的にいうと、心臓や脳が活動しているのに体は腐蝕していくような感じです。

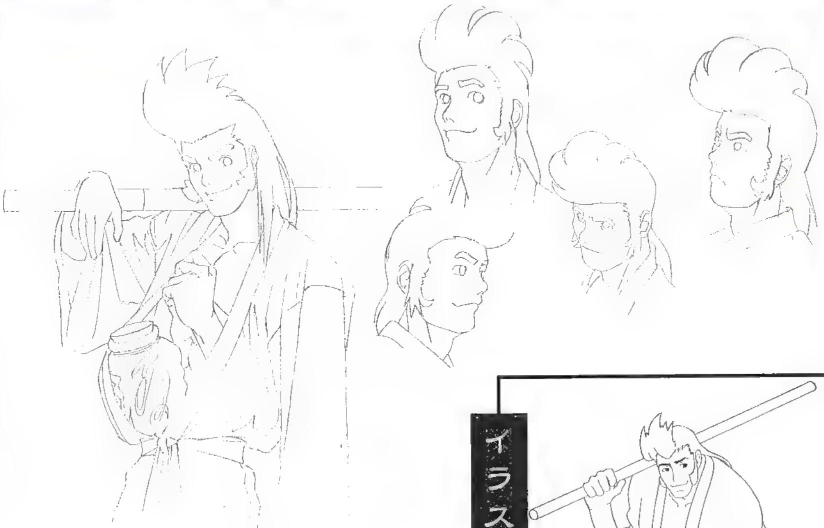
Q：続編の予定は？

A：現在は未定ですが、ユーザーの皆さんの希望が高ければ開発できるかもしれません。

天野 漂

男前な遊び人は変更なしのようである。首から上だけだと〝ろっくんろーらー〟に見えるのは私だけだろうか？ 喧嘩に木材は必需品なり。

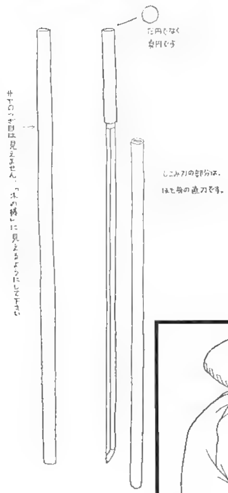
生年月日：天保6年4月14日
年齢：29歳
身長：6尺
体重：20貫目
利き腕：左利き
流派：我流喧嘩矢倉
武器：木刀「男前」
家族構成：不明
宝物：と金の煙草入れ
趣向：将棋、博打
好き：酒と女と喧嘩
嫌い：風流を解さない野郎
シンボルアイテム：桜、と金

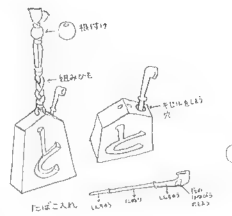






イラスト原画

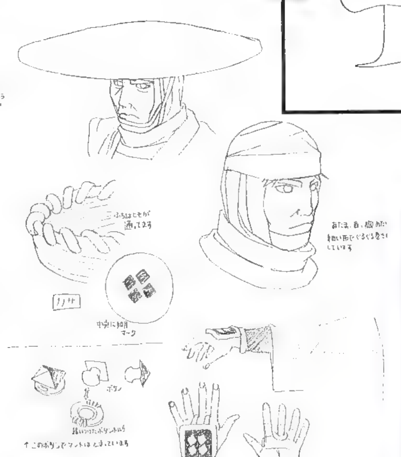




斬鉄

忍者。…なんだけど、格好は渡世人風。これってけっこう目立つんじゃないかなぁ…。でもまあ、如月マークもついてるし、いっか（?）。

生年月日：文化8年10月19日
年齢：53歳
身長：5尺7寸
体重：14貫目
利き腕：左利き
流派：忍術
武器：蟷螂刃・流、蟷螂刃・影
家族構成：娘＝あやめ、孫＝三太
宝物：孫
趣向：旅
好き：強者と闘うこと
嫌い：太平の世
シンボルアイテム：笠、マント

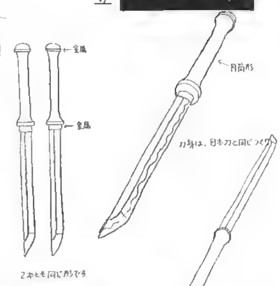




イラスト原画







三太

斬鉄の愛すべき孫。斬鉄に忍者のいろはを叩きこまれ、彼の技を受け継いでいるらしい。どうやら、白髭のじじいとは無関係の様子である。

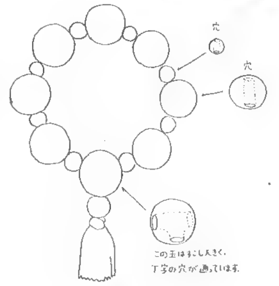


直衛示源

正気に返ったら体が縮むのかとも思ったが、相変わらずでかい。服装には無頓着なようで、少しは守矢ちんを見習って欲しいものである。





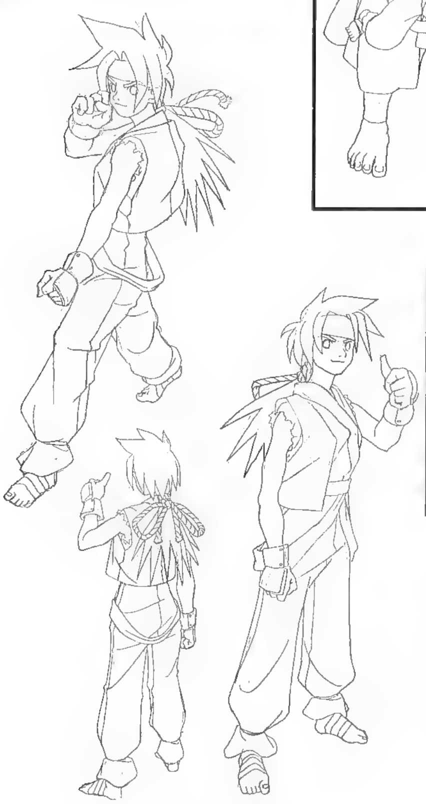


生年月日：文政10年10月5日
年齢：37歳
身長：7尺5寸
体重：53貫目
利き腕：右利き
流派：壊腕・白虎の爪
武器：右腕（白虎の数珠）
家族構成：養女＝虎徹
宝物：虎徹
趣向：山の散策
好き：蛍
嫌い：蛙
シンボルアイテム：白虎の数珠

イラスト原画



直衛虎徹



生年月日：嘉永元年10月8日
年齢：16歳
身長：4尺7寸
体重：11貫目
利き腕：右利き
流派：我流柔術
武器：撃鉄（手甲）
家族構成：義父＝示源
宝物：昔縁日で買ってもらったお面
趣向：料理
好き：あんみつ
嫌い：煙草
シンボルアイテム：撃鉄（手甲）

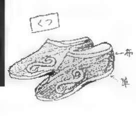
とりあえず16歳。相変わらず熱血少年にしか見えない女の子は16歳。もっと幼いように見えたけど16歳。示源がでかすぎるから幼く見えた？

李烈火

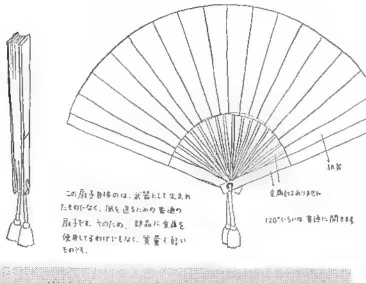
服装には変更なし。…というか、変更するには大陸から取り寄せなければならないのだから大変だ。洗濯する時はどうしてるんだろう…。





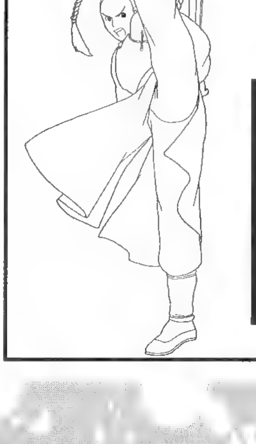






生年月日：1843年2月16日
年齢：21歳
身長：5尺7寸
体重：15貫目
利き腕：右利き
流派：北派少林寺をベースとした「飛影拳」
武器：扇子「紅蓮」
家族構成：大僧正、兄弟子＝チュタオ
宝物：免許皆伝の証（扇子）
趣向：修行
好き：正しいおこない
嫌い：ピーマン
シンボルアイテム：炎、免許皆伝の扇子

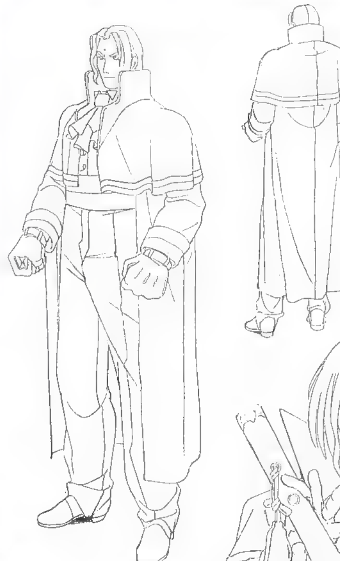
イラスト原画

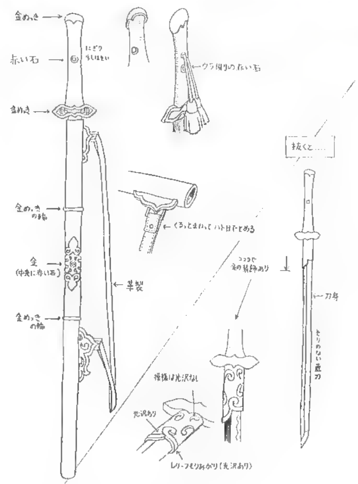


嘉神慎之介

思う存分異国にかぶれたナイスミドル。…そういえば、日本ぽい格好をしているキャラ自体少ない。やはり、幕末だからなのだろうか…。

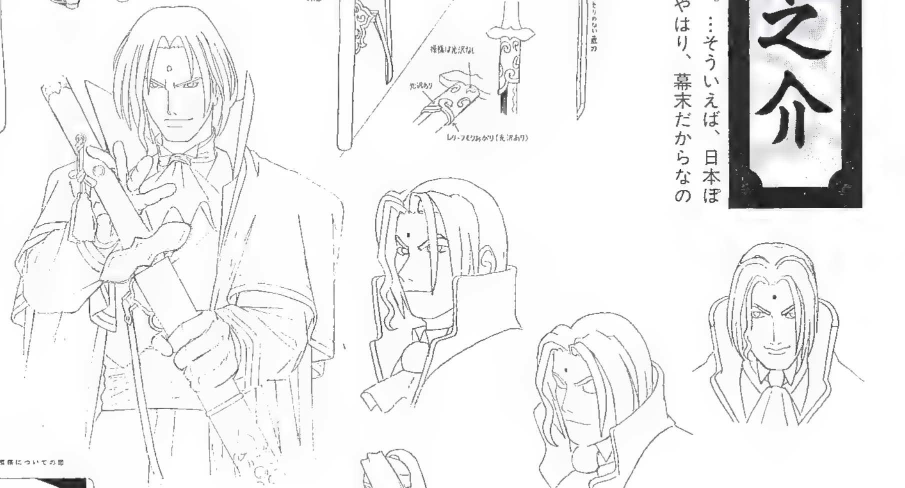
生年月日：天保4年2月22日
年齢：31歳
身長：6尺
体重：19貫目
利き腕：右利き
流派：焦刀・朱雀の炎
武器：宝刀「端鳳」
家族構成：なし
宝物：なし
趣向：なし
好き：なし
嫌い：美学を汚す者
シンボルアイテム：宝刀「端鳳」

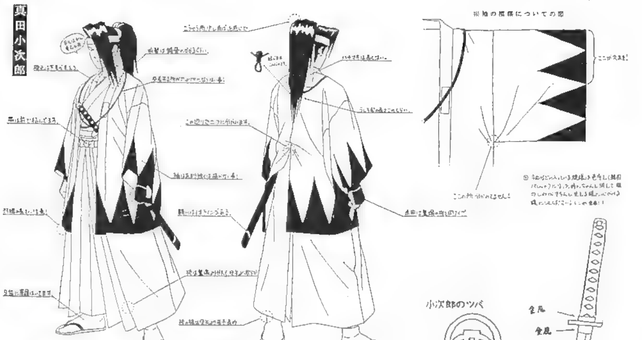


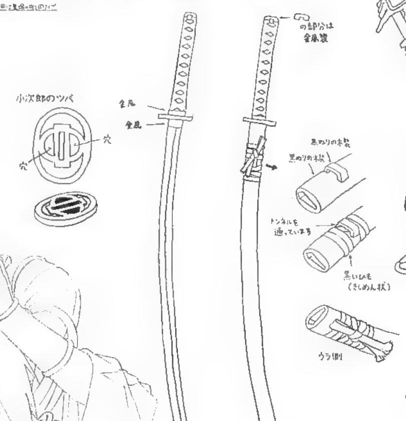


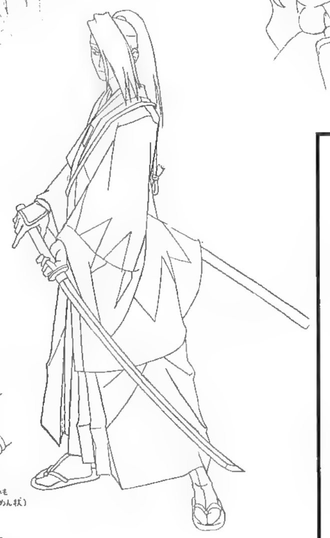


イラスト原画











イラスト原画

真田小次郎

守矢と並び、前髪にインパクトがある御仁。闘いの邪魔にならないかどうかはともかく、とりあえず美形キャラの基本形であろう。彼には秘密が…。



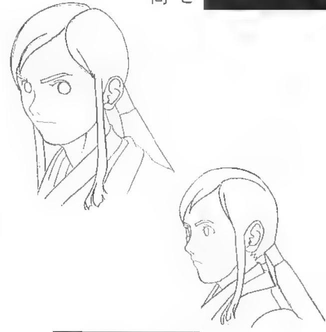


生年月日：天保7年3月2日
年齢：28歳
身長：5尺7寸
体重：13貫目
利き腕：右利き
流派：天然理心流
武器：刀「百舌」
家族構成：故郷に母方の祖父母のみ健在
宝物：兄の形見の鉢巻き
趣向：なし
好き：かけそば
嫌い：蜘蛛
シンボルアイテム：形見の鉢巻き、「誅」

高嶺 響

新キャラ也。若い娘也。やはり髪形に特徴ある也。後髪をほどいたところも見てみたい也。かなり長そう也。一番普通の人間っぽい也。なり也。





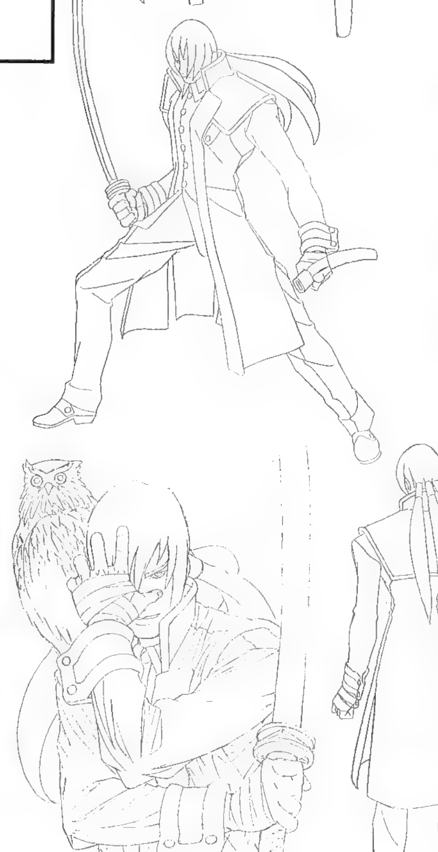
生年月日：弘化4年3月30日
年齢：17歳
身長：5尺2寸
体重：11貫目
利き腕：右利き
流派：無双真伝流
武器：刀「谺」
家族構成：父＝源蔵（故人）
宝物：父の形見の刀
趣向：押し花
好き：花
嫌い：異人、異国かぶれ
シンボルアイテム：刀、腰につけたポーチ

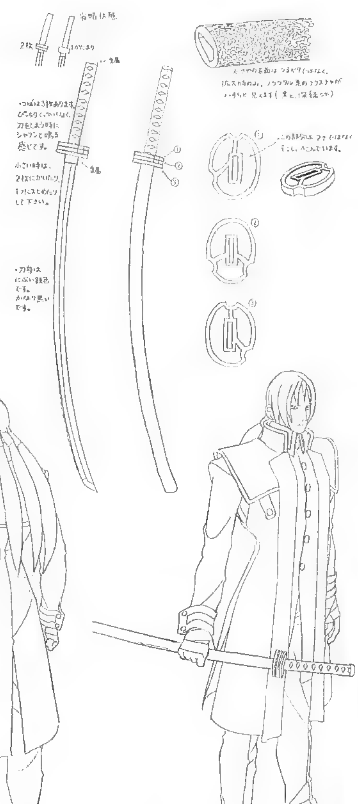
イラスト原画



刹那

刀は響の父、高嶺源蔵の作。刀身が黒かったり、つばが3枚あったりと、特徴のある刀だ。フクロウの原画がないのが残念極まりない。





イラスト原画



生年月日：なし
年齢：外見20歳前後
身長：6尺2寸
体重：20貫目
利き腕：左利き
流派：無銘（殺）
武器：八十枉津日太刀
家族構成：なし
宝物：なし
趣向：なし
好き：なし
嫌い：現世、常世を問わずすべての存在
シンボルアイテム：フクロウ＝ナギ、八十枉津日太刀

骸

前作のとあるキャラの変わり果てた姿。歯がないのでうまく喋れないらしい。なぜこんな姿になってしまったのかは、開発Q&Aを参照だ！



生年月日：？
年齢：？
身長：6尺5寸
体重：14貫目
利き腕：右利き
流派：明鏡止水「惨殺の章」
武器：凶刀「禿鷲」
家族構成：不明
宝物：収集した刃物
趣向：人斬り
好き：肉
嫌い：野菜
シンボルアイテム：？

イラスト原画





イラスト原画



黄龍

今回のラスボス。その正体は、嘉神に殺害された楓たちの義父、慨世の蘇った姿である。なんか、もの○けっぽいという話があちこちで…。

生年月日：？
年齢：55歳
身長：？
体重：？
利き腕：？
流派：活心一刀流＋「黄龍」の力（スタンダードながら四神すべての技を継承）
武器：十握剣（とつかのつるぎ）
家族構成：？
宝物：？
趣向：？
好き：？
嫌い：？
シンボルアイテム：四神の珠

ネオジオポケット アイテムデータ

みんな、ネオジオポケットを楽しんでるかなっ？　ここでは、みんなが気になって夜も眠れなかった(？)、『めろんちゃんの成長日記』と『ネオジオカップ'98』のアイテムを全紹介だ！　これを読んでも、ゲームにハマりすぎて夜ふかしばっかりしてちゃだめだぞ♡

めろんちゃんの成長日記 アイテムリスト

アイテム名	価格	行動P	備考
ジュース	100	＋5	安い値段で喜ぶ
コーヒー	100	＋5	夜遊びをしやすくなる
ミルク	200	＋10	やさしい気持ちになる（？）
スポーツドリンク	100	＋5	「体育会系」が上昇
草汁	200	＋10	少し機嫌が悪くなるが、健康にはいい
おにぎり	100	＋10	安い割にはお得
サンドイッチ	200	＋15	割とお買い得
カップラーメン	300	＋20	「怒り」が上昇
コンビニ弁当1	400	＋25	「心」「普通」が低下
コンビニ弁当2	500	＋30	1よりは「心」の低下量が少ない
プリン	100	＋5	「大好き」が少し上昇
ケーキ	200	＋10	「大好き」が上昇
お菓子	200	＋10	気分が少し晴れる（？）
素材/肉A	500	＋20	
素材/肉B	700	＋30	「大好き」「普通」「良い」「怒り」が上昇
素材/肉C	1500	＋40	
素材/魚A	700	＋20	
素材/魚B	1000	＋30	「高飛車」「悪い」が低下
素材/魚C	1500	＋40	
素材/野菜A	500	＋20	
素材/野菜B	1000	＋30	「大好き」が低下
素材/野菜C	1500	＋40	
チャーハン	料理	＋30	「元気」「大好き」「喜び」が上昇
サラダ	料理	＋30	「元気」「心」が上昇、「大好き」が低下
焼そば	料理	＋35	「大好き」「不安」などが上昇
スパゲティー	料理	＋35	「怒り」が上昇
野菜炒め	料理	＋40	「大好き」－10
赤飯	料理	＋35	特にイベントはない
ハンバーグ	料理	＋50	肉Aでこれが作れるようになればひと安心
おでん	料理	＋50	「行動」＋50くらいになってくれれば、料理ポイントがあがってきた証拠
カレーライス	料理	＋60	「怒り」が上昇
天ぷら	料理	＋65	「悲しい」が少し上昇
寿司	料理	＋70	「不安」が少し上昇
ステーキ	料理	＋80	「悲しい」が上昇
鍋物	料理	＋80	ステーキより「大好き」の上昇量が少ない
宇宙食	1500	＋70	高い割には「行動」以外の上昇量が少ない
Cレーション	2000	＋80	「賢さ」「心」が低下
普通の薬	2000		家にいながら病気を治せる
イケてる薬	4000	全回復	病気を治し、「行動」ポイントを全回復
元気ドリンク	1500	＋5	「元気」が上昇、「頑張り」が低下
頭脳ドリンク	1500	＋5	「賢さ」が上昇、「頑張り」が低下
ビビっとくる薬	1000	＋20	「賢さ」が上昇、「頑張り」が低下
気分がイイ薬	300	＋10	「賢さ」「頑張り」「心」が少し低下、「喜ぶ」＋40

アイテムってなあに？

アイテムを使うと、めろんちゃんに様々な変化を与えることができる。

ほとんどのアイテムはお店で買うことができるが、料理は自分で作らなければいけないし、条件を満たさないと手に入らないアイテムもいくつかある。

アイテムのおもな効果は、行動ポイントの回復やパラメーターの変化だが、中には使うだけでめろんちゃんの姿を変えてしまうアイテムもある。アイテム使う時には慎重に、どのアイテムを使えば自分好みのめろんちゃんになってくるのか、じっくりと考えてから使うようにしよう。

ちなみに、めろんちゃんは料理に関しては野菜が嫌いなようだ。気をつけよう。



▶ネオジオポケットアイテムデータ

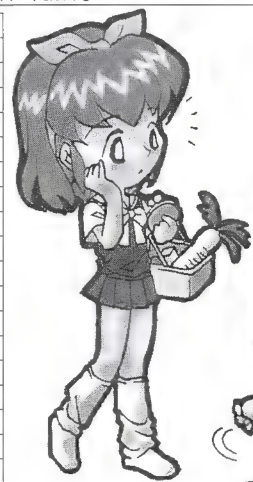






シャンプー	500		「良い」が上昇	3点セット で 「高飛車」＋3
ボディソープ	500		「体育会系」が上昇	
トリートメント	500		「普通」が上昇	
鍋	2000	－5	「料理」＋20、「心」が低下	
フライパン	1000	－5	「料理」＋10、「頑張り」－10	
ピアノ	2000		「芸能」「頑張り」が上昇、「体育会系」がかなり低下	
携帯電話	5000	－5	「賢さ」が低下、かなり夜遊びしやすくなる	
ポケベル	4000	－5	携帯電話の廉価版、睡眠ポイントの低下はなし	
CD	3000		「大好き」「心」が上昇	
お人形	1000		「大好き」＋5	
ぬいぐるみ	2000		よく眠れる	
ゲーム機	10000		「頑張り」「夜遊び」「暗い」が上昇、寝不足気味になる	
マンガ	400	－2	「暗い」が上昇	
小説	400	－2	「賢さ」が上昇	
写真集	1000	－2	「心」が豊かになる（?）	
料理ブック	800	－2	「料理」が上昇、「高飛車」が大幅に低下	
ファッションブック	700	－2	「高飛車」が上昇	
情報誌	700	－2	「賢さ」が上昇	
聖書	1000	－2	「良い」が大幅に上昇、「悪い」「夜遊び」が大幅に低下	
旅行ブック	1300	－2	「暗い」が低下	
いけない本	2000	－2	「悪い」が大幅に上昇	
少年雑誌	500	－2	「体育会系」が上昇	
少女雑誌	500	－2	「体育会系」が低下	
化粧品セット/1回で使う	1000		コマンドで3回まで化粧可能、アイテムとして与えると1回で消費	
メガネ	2000	－5	「良い子タイプ」に変身	
リボン	2000	－5	「普通タイプ」に変身	
指輪	5000	－5	「頑張り」が少し低下、全性格＋10	
ブレスレット	10000	－5	「心」が大幅に上昇	
イヤリング	5000	－5	「喜び」以外の感情が全て－50	
ネックレス	15000	－5	「大好き」が大幅に上昇	
香水	2500	－5	「化粧」「夜遊び」が上昇、「料理」が低下	
バッグ	4000	－5	「普通」が大幅に上昇	
体操着	5000	－5	「体育会系」が上昇、「高飛車」－5	
水着	5000	－5	「体育会系」が上昇、「高飛車」＋5	

パジャマ	5000	－5	睡眠時の回復量が3倍、「高飛車」が上昇
ネグリジェ	8000	－5	睡眠時の回復量が3倍、「高飛車」の上昇量がパジャマより多い
バニースーツ	20000	－5	「高飛車」が上昇
プリンセスドレス	40000	－5	全性格&感情が少し上昇
星	15000	－5	全性格&感情が少し低下
アヒル	1500	－5	全性格&感情が少し低下
リアリー・ティル	25000	－5	全性格が少し上昇
ロードラン	30000	－5	リアリーよりも全性格上昇量が多い
ゴミ袋	10000	－5	全性格&感情が少し低下
段ボール箱	5000	－5	全性格が少し低下
花束	1000	－2	「心」が上昇
鉢植え	1000	－2	「大好き」が上昇
花の種	300	－2	「心」「大好き」が少し上昇
金の延べ棒	30000	－5	「高飛車」が上昇、「大好き」「頑張り」が低下
うさちゅーぱんつ	4000	－5	バニーガールになる、すでにバニーガールの場合は星になる
ミラーボール	10000	－5	星になる
天才帽子	10000	－5	「賢さ」が上昇
くまちゅーぬりえ	5000	－5	全性格を少し減らし、身長を1段階戻す
洗剤	5000	－5	全能力&性格&感情を初期値に戻す
接着剤	5000	－5	容姿を3日間固定、全感情を＋5
他人のサイフ	5000	－5	悪魔に変身、悪い系ポイントが上昇
UFOビデオ	3000	－5	宇宙人に変身、「賢さ」「高飛車」「良い」が少し上昇
他人のプレゼント	3000	－5	怒る
不思議草	5000	－5	衣装欄に「花」が加わる
道楽の壺	20000	－5	「高飛車」「喜び」が大幅に上昇
ただの置き物	0	－5	「不安」が上昇
ピラミッドパワー	15000	－5	全能力&行動&性格&感情が上昇
料理包丁	10000	－5	「料理」ポイントが鍋2つ分上昇
汗ばんだジャージ	10000	－5	「体育会系」が大幅に上昇
漂白剤	5000	－5	小麦色の肌が、翌日には色白になる
私服	－		6時間ごとに「普通」「喜び」「良い」が上昇、初めから着用
セーラー服	－		私服と同じ数値が上昇、中学生になると自動的に着用
猫	－		全性格と「喜び」が上昇していく、天然で猫になると入手
まずいメシ	－	＋12	悲しい気分になる（?）、料理の失敗により発生







ネオジオカップ'98 アイテムリスト

アイテムについて

このゲームのアイテムには、ほとんどのものに共通して一つの特徴がある。あるパラメータを上げるかわりに別のパラメータをさげる、など、選手の能力を向上させる効果と低下させる効果の両方を合わせ持っているのだ。

アイテムをうまく組み合わせれば、低下した能力をおぎなえることもあるので、色々な組み合わせを試してみよう。

スパイク

アイテム名	効果	価格
つかいすてスパイク	スピード+5/1回使うと壊れる	30
いのししスパイク	スピード+1/テクニックー2	50
	スピード+1/テクニックー1	100
	スピード+2/テクニックー4	160
	スピード+2/テクニックー3	210
	スピード+2/テクニックー2	260
	スピード+2/テクニックー1	310
	スピード+3/テクニックー5	320
	スピード+3/テクニックー4	370
	スピード+3/テクニックー3	420
	スピード+3/テクニックー2	470
	スピード+3/テクニックー1	520
	スピード+4/テクニックー5	530
	スピード+4/テクニックー4	580
	スピード+4/テクニックー3	630
	スピード+4/テクニックー2	680
	スピード+4/テクニックー1	730
	スピード+5/テクニックー5	740
	スピード+5/テクニックー4	790
	スピード+5/テクニックー3	840
	スピード+5/テクニックー2	890
	スピード+5/テクニックー1	940
ねずみのスパイク	スピード+1/キックー2	60
	スピード+1/キックー1	110
	スピード+2/キックー4	190
	スピード+2/キックー3	240
	スピード+2/キックー2	290
	スピード+2/キックー1	340
	スピード+3/キックー5	370
	スピード+3/キックー4	420
	スピード+3/キックー3	470
	スピード+3/キックー2	520
	スピード+3/キックー1	570
	スピード+4/キックー5	600
	スピード+4/キックー4	650
	スピード+4/キックー3	700
	スピード+4/キックー2	750
	スピード+4/キックー1	800
	スピード+5/キックー5	830
	スピード+5/キックー4	880
	スピード+5/キックー3	930
	スピード+5/キックー2	980
	スピード+5/キックー1	1030
ロケットスパイク	スピード+1/タックルー2	60
	スピード+1/タックルー1	110
	スピード+2/タックルー4	190
	スピード+2/タックルー3	240
	スピード+2/タックルー2	290
	スピード+2/タックルー1	340
	スピード+3/タックルー5	370
	スピード+3/タックルー4	420
	スピード+3/タックルー3	470
	スピード+3/タックルー2	520
	スピード+3/タックルー1	570
	スピード+4/タックルー5	600
	スピード+4/タックルー4	650
	スピード+4/タックルー3	700
	スピード+4/タックルー2	750
	スピード+4/タックルー1	800
	スピード+5/タックルー5	830
	スピード+5/タックルー4	880
	スピード+5/タックルー3	930
	スピード+5/タックルー2	980
	スピード+5/タックルー1	1030
とつげきスパイク	スピード+1/パスー2	50
	スピード+1/パスー1	100
	スピード+2/パスー4	200
	スピード+2/パスー3	250
	スピード+2/パスー2	300
	スピード+2/パスー1	350
	スピード+3/パスー5	400
	スピード+3/パスー4	450
	スピード+3/パスー3	500
	スピード+3/パスー2	550
	スピード+3/パスー1	600
	スピード+4/パスー5	650
	スピード+4/パスー4	700
	スピード+4/パスー3	750
	スピード+4/パスー2	800
	スピード+4/パスー1	850
	スピード+5/パスー5	900
	スピード+5/パスー4	950
	スピード+5/パスー3	1000
	スピード+5/パスー2	1050
	スピード+5/パスー1	1100
だちょうスパイク	スピード+1/ヘディングー2	140
	スピード+1/ヘディングー1	190
	スピード+2/ヘディングー4	220
	スピード+2/ヘディングー3	270
	スピード+2/ヘディングー2	320
	スピード+2/ヘディングー1	370
	スピード+3/ヘディングー5	350
	スピード+3/ヘディングー4	400
	スピード+3/ヘディングー3	450
	スピード+3/ヘディングー2	500
	スピード+3/ヘディングー1	550
	スピード+4/ヘディングー5	530
	スピード+4/ヘディングー4	580
	スピード+4/ヘディングー3	630
	スピード+4/ヘディングー2	680
	スピード+4/ヘディングー1	730
	スピード+5/ヘディングー5	710
	スピード+5/ヘディングー4	760
	スピード+5/ヘディングー3	810
	スピード+5/ヘディングー2	860
	スピード+5/ヘディングー1	910
チータのにくきゅう	ドリブル中のスピードが速くなる	1480
うまのひづめ	スピード+6/スライディングをジャンプ回避できなくなる	1520
ひきゃくのぞうり	スピード+10/その他のパラメータがー3	1620

パンツ

アイテム名	効果	価格
ぶかぶかパンツ	テクニック+1/スピードー2	60
	テクニック+1/スピードー1	100
	テクニック+2/スピードー4	150
	テクニック+2/スピードー3	190
	テクニック+2/スピードー2	230
	テクニック+2/スピードー1	270
	テクニック+3/スピードー5	290
	テクニック+3/スピードー4	330
	テクニック+3/スピードー3	370
	テクニック+3/スピードー2	410
	テクニック+3/スピードー1	450
	テクニック+4/スピードー5	460
	テクニック+4/スピードー4	500
	テクニック+4/スピードー3	540
	テクニック+4/スピードー2	585
	テクニック+4/スピードー1	620
	テクニック+5/スピードー5	640
	テクニック+5/スピードー4	680
	テクニック+5/スピードー3	720
	テクニック+5/スピードー2	760
	テクニック+5/スピードー1	800
はくちょうパンツ	テクニック+1/キックー2	50
	テクニック+1/キックー1	90
	テクニック+2/キックー4	130
	テクニック+2/キックー3	290
	テクニック+2/キックー2	210
	テクニック+2/キックー1	250
	テクニック+3/キックー5	250
	テクニック+3/キックー4	290
	テクニック+3/キックー3	450
	テクニック+3/キックー2	370
	テクニック+3/キックー1	410
	テクニック+4/キックー5	410
	テクニック+4/キックー4	450
	テクニック+4/キックー3	610
	テクニック+4/キックー2	·530
	テクニック+4/キックー1	570
	テクニック+5/キックー5	570
	テクニック+5/キックー4	610
	テクニック+5/キックー3	770
	テクニック+5/キックー2	690
	テクニック+5/キックー1	730
モンキーパンツ	テクニック+1/タックルー2	110
	テクニック+1/タックルー1	150
	テクニック+2/タックルー4	220
	テクニック+2/タックルー3	260
	テクニック+2/タックルー2	300
	テクニック+2/タックルー1	340
	テクニック+3/タックルー5	370
	テクニック+3/タックルー4	410
	テクニック+3/タックルー3	450
	テクニック+3/タックルー2	490
	テクニック+3/タックルー1	530
	テクニック+4/タックルー5	560
	テクニック+4/タックルー4	600
	テクニック+4/タックルー3	640
	テクニック+4/タックルー2	680
	テクニック+4/タックルー1	720
	テクニック+5/タックルー5	750
	テクニック+5/タックルー4	790
	テクニック+5/タックルー3	830
	テクニック+5/タックルー2	870
	テクニック+5/タックルー1	910
わがままパンツ	テクニック+1/パスー2	80
	テクニック+1/パスー1	120
	テクニック+2/パスー4	180
	テクニック+2/パスー3	220
	テクニック+2/パスー2	260
	テクニック+2/パスー1	300
	テクニック+3/パスー5	310
	テクニック+3/パスー4	350
	テクニック+3/パスー3	390
	テクニック+3/パスー2	430
	テクニック+3/パスー1	470
	テクニック+4/パスー5	490
	テクニック+4/パスー4	530
	テクニック+4/パスー3	570
	テクニック+4/パスー2	610
	テクニック+4/パスー1	650
	テクニック+5/パスー5	660
	テクニック+5/パスー4	700
	テクニック+5/パスー3	740
	テクニック+5/パスー2	780
	テクニック+5/パスー1	820
ピエロのパンツ	テクニック+1/ヘディングー2	80
	テクニック+1/ヘディングー1	120
	テクニック+2/ヘディングー4	180
	テクニック+2/ヘディングー3	220
	テクニック+2/ヘディングー2	260
	テクニック+2/ヘディングー1	300
	テクニック+3/ヘディングー5	320
	テクニック+3/ヘディングー4	360
	テクニック+3/ヘディングー3	400
	テクニック+3/ヘディングー2	440
	テクニック+3/ヘディングー1	480
	テクニック+4/ヘディングー5	500
	テクニック+4/ヘディングー4	540
	テクニック+4/ヘディングー3	580
	テクニック+4/ヘディングー2	620
	テクニック+4/ヘディングー1	660
	テクニック+5/ヘディングー5	680
	テクニック+5/ヘディングー4	720
	テクニック+5/ヘディングー3	760
	テクニック+5/ヘディングー2	800
	テクニック+5/ヘディングー1	840
こしみの	テクニック+8/その他のパラメータがー3	1820
こけないぱんつ	テクニック+3/タックルされてもこけない	1330
にまいごしパンツ	テクニック+3/タックルされても絶対にこぼれ球になる	1320

レガース

アイテム名	効果	価格
ガラスのレガース	キック+5/1回使うと壊れる	30
こうらのレガース	キック+1/スピードー2	50
	キック+1/スピードー1	110
	キック+2/スピードー4	210
	キック+2/スピードー3	270
	キック+2/スピードー2	330
	キック+2/スピードー1	390
	キック+3/スピードー5	420
	キック+3/スピードー4	480
	キック+3/スピードー3	540
	キック+3/スピードー2	600
	キック+3/スピードー1	660
	キック+4/スピードー5	700
	キック+4/スピードー4	760
	キック+4/スピードー3	820
	キック+4/スピードー2	880
	キック+4/スピードー1	940
	キック+5/スピードー5	970
	キック+5/スピードー4	1030
	キック+5/スピードー3	1090
	キック+5/スピードー2	1150
	キック+5/スピードー1	1200
キャノンレガース	キック+1/テクニックー2	40
	キック+1/テクニックー1	100

▶ネオジオポケットアイテムデータ

	タックル＋5/ヘディングー3	610
	タックル＋5/ヘディングー2	640
	タックル＋5/ヘディングー1	670
はかいのスタッド	退場と引きかえに、タックルした相手を確実に負傷させる	1720
マグネットスタッド	タックルしてもこぼれ球にならない	1550
ぼうそうスタッド	タックル+7/反則率大幅アップ	1270

ソックス

ターゲットソックス	パス＋1/スピードー2	40
	パス＋1/スピードー1	70
	パス＋2/スピードー4	100
	パス＋2/スピードー3	130
	パス＋2/スピードー2	160
	パス＋2/スピードー1	190
	パス＋3/スピードー5	190
	パス＋3/スピードー4	220
	パス＋3/スピードー3	250
	パス＋3/スピードー2	280
	パス＋3/スピードー1	310
	パス＋4/スピードー5	310
	パス＋4/スピードー4	340
	パス＋4/スピードー3	370
	パス＋4/スピードー2	400
	パス＋4/スピードー1	430
	パス＋5/スピードー5	430
	パス＋5/スピードー4	460
	パス＋5/スピードー3	490
	パス＋5/スピードー2	520
	パス＋5/スピードー1	550
パイプソックス	パス＋1/テクニックー2	50
	パス＋1/テクニックー1	80
	パス＋2/テクニックー4	110
	パス＋2/テクニックー3	140
	パス＋2/テクニックー2	170
	パス＋2/テクニックー1	200
	パス＋3/テクニックー5	200
	パス＋3/テクニックー4	230
	パス＋3/テクニックー3	260
	パス＋3/テクニックー2	290
	パス＋3/テクニックー1	320
	パス＋4/テクニックー5	320
	パス＋4/テクニックー4	350
	パス＋4/テクニックー3	380
	パス＋4/テクニックー2	410
	パス＋4/テクニックー1	440
	パス＋5/テクニックー5	440
	パス＋5/テクニックー4	470
	パス＋5/テクニックー3	500
	パス＋5/テクニックー2	530
	パス＋5/テクニックー1	560
スナイパーソックス	パス＋1/キックー2	40
	パス＋1/キックー1	70
	パス＋2/キックー4	100
	パス＋2/キックー3	130
	パス＋2/キックー2	160
	パス＋2/キックー1	190
	パス＋3/キックー5	180
	パス＋3/キックー4	210
	パス＋3/キックー3	240
	パス＋3/キックー2	270
	パス＋3/キックー1	300
	パス＋4/キックー5	300
	パス＋4/キックー4	330
	パス＋4/キックー3	360
	パス＋4/キックー2	390
	パス＋4/キックー1	420
	パス＋5/キックー5	410
	パス＋5/キックー4	440
	パス＋5/キックー3	470
	パス＋5/キックー2	500
	パス＋5/キックー1	530
きけんなソックス	パス＋1/タックルー2	50
	パス＋1/タックルー1	80
	パス＋2/タックルー4	120
	パス＋2/タックルー3	150
	パス＋2/タックルー2	180
	パス＋2/タックルー1	210
	パス＋3/タックルー5	220
	パス＋3/タックルー4	250
	パス＋3/タックルー3	280
	パス＋3/タックルー2	310
	パス＋3/タックルー1	340
	パス＋4/タックルー5	350
	パス＋4/タックルー4	380
	パス＋4/タックルー3	410
	パス＋4/タックルー2	440
	パス＋4/タックルー1	470
	パス＋5/タックルー5	480
	パス＋5/タックルー4	510
	パス＋5/タックルー3	540
	パス＋5/タックルー2	570
	パス＋5/タックルー1	600
いなずまソックス	パス＋1/ヘディングー2	50
	パス＋1/ヘディングー1	80

	タックル＋2/スピードー1	200
	タックル＋3/スピードー5	230
	タックル＋3/スピードー4	260
	タックル＋3/スピードー3	290
	タックル＋3/スピードー2	320
	タックル＋3/スピードー1	350
	タックル＋4/スピードー5	370
	タックル＋4/スピードー4	400
	タックル＋4/スピードー3	435
	タックル＋4/スピードー2	460
	タックル＋4/スピードー1	490
	タックル＋5/スピードー5	520
	タックル＋5/スピードー4	550
	タックル＋5/スピードー3	580
	タックル＋5/スピードー2	610
	タックル＋5/スピードー1	640
アルマジロスタッド	タックル＋1/テクニックー2	40
	タックル＋1/テクニックー1	70
	タックル＋2/テクニックー4	120
	タックル＋2/テクニックー3	150
	タックル＋2/テクニックー2	180
	タックル＋2/テクニックー1	210
	タックル＋3/テクニックー5	230
	タックル＋3/テクニックー4	260
	タックル＋3/テクニックー3	290
	タックル＋3/テクニックー2	320
	タックル＋3/テクニックー1	350
	タックル＋4/テクニックー5	370
	タックル＋4/テクニックー4	400
	タックル＋4/テクニックー3	430
	タックル＋4/テクニックー2	460
	タックル＋4/テクニックー1	490
	タックル＋5/テクニックー5	510
	タックル＋5/テクニックー4	540
	タックル＋5/テクニックー3	570
	タックル＋5/テクニックー2	600
	タックル＋5/テクニックー1	630
シャークスタッド	タックル＋1/キックー2	40
	タックル＋1/キックー1	70
	タックル＋2/キックー4	110
	タックル＋2/キックー3	140
	タックル＋2/キックー2	170
	タックル＋2/キックー1	200
	タックル＋3/キックー5	220
	タックル＋3/キックー4	250
	タックル＋3/キックー3	280
	タックル＋3/キックー2	310
	タックル＋3/キックー1	340
	タックル＋4/キックー5	350
	タックル＋4/キックー4	380
	タックル＋4/キックー3	410
	タックル＋4/キックー2	440
	タックル＋4/キックー1	470
	タックル＋5/キックー5	490
	タックル＋5/キックー4	520
	タックル＋5/キックー3	550
	タックル＋5/キックー2	580
	タックル＋5/キックー1	610
いかりのスタッド	タックル＋1/パスー2	40
	タックル＋1/パスー1	70
	タックル＋2/パスー4	140
	タックル＋2/パスー3	170
	タックル＋2/パスー2	200
	タックル＋2/パスー1	230
	タックル＋3/パスー5	270
	タックル＋3/パスー4	300
	タックル＋3/パスー3	330
	タックル＋3/パスー2	360
	タックル＋3/パスー1	390
	タックル＋4/パスー5	430
	タックル＋4/パスー4	460
	タックル＋4/パスー3	490
	タックル＋4/パスー2	520
	タックル＋4/パスー1	550
	タックル＋5/パスー5	590
	タックル＋5/パスー4	620
	タックル＋5/パスー3	650
	タックル＋5/パスー2	680
	タックル＋5/パスー1	710
メタルスタッド	タックル＋1/ヘディングー1	70
	タックル＋2/ヘディングー4	130
	タックル＋2/ヘディングー3	160
	タックル＋2/ヘディングー2	190
	タックル＋2/ヘディングー1	220
	タックル＋3/ヘディングー5	250
	タックル＋3/ヘディングー4	280
	タックル＋3/ヘディングー3	310
	タックル＋3/ヘディングー2	340
	タックル＋3/ヘディングー1	370
	タックル＋4/ヘディングー5	400
	タックル＋4/ヘディングー4	430
	タックル＋4/ヘディングー3	460
	タックル＋4/ヘディングー2	490
	タックル＋4/ヘディングー1	520
	タックル＋5/ヘディングー5	550
	タックル＋5/ヘディングー4	580

	キック＋2/テクニックー4	190
	キック＋2/テクニックー3	250
	キック＋2/テクニックー2	310
	キック＋2/テクニックー1	370
	キック＋3/テクニックー5	400
	キック＋3/テクニックー4	460
	キック＋3/テクニックー3	520
	キック＋3/テクニックー2	580
	キック＋3/テクニックー1	640
	キック＋4/テクニックー5	670
	キック＋4/テクニックー4	730
	キック＋4/テクニックー3	790
	キック＋4/テクニックー2	850
	キック＋4/テクニックー1	910
	キック＋5/テクニックー5	940
	キック＋5/テクニックー4	1000
	キック＋5/テクニックー3	1060
	キック＋5/テクニックー2	1120
	キック＋5/テクニックー1	1180
もえるレガース	キック＋1/タックルー2	60
	キック＋1/タックルー1	120
	キック＋2/タックルー4	230
	キック＋2/タックルー3	290
	キック＋2/タックルー2	350
	キック＋2/タックルー1	410
	キック＋3/タックルー5	460
	キック＋3/タックルー4	520
	キック＋3/タックルー3	580
	キック＋3/タックルー2	640
	キック＋3/タックルー1	700
	キック＋4/タックルー5	750
	キック＋4/タックルー4	810
	キック＋4/タックルー3	870
	キック＋4/タックルー2	930
	キック＋4/タックルー1	990
	キック＋5/タックルー5	1040
	キック＋5/タックルー4	1100
	キック＋5/タックルー3	1160
	キック＋5/タックルー2	1220
	キック＋5/タックルー1	1280
ちからのレガース	キック＋1/パスー2	50
	キック＋1/パスー1	110
	キック＋2/パスー4	220
	キック＋2/パスー3	280
	キック＋2/パスー2	340
	キック＋2/パスー1	400
	キック＋3/パスー5	440
	キック＋3/パスー4	500
	キック＋3/パスー3	560
	キック＋3/パスー2	620
	キック＋3/パスー1	680
	キック＋4/パスー5	730
	キック＋4/パスー4	790
	キック＋4/パスー3	850
	キック＋4/パスー2	910
	キック＋4/パスー1	970
	キック＋5/パスー5	1010
	キック＋5/パスー4	1070
	キック＋5/パスー3	1130
	キック＋5/パスー2	1190
	キック＋5/パスー1	1250
ヘビーレガース	キック＋1/ヘディングー2	60
	キック＋1/ヘディングー1	120
	キック＋2/ヘディングー4	210
	キック＋2/ヘディングー3	270
	キック＋2/ヘディングー2	330
	キック＋2/ヘディングー1	390
	キック＋3/ヘディングー5	420
	キック＋3/ヘディングー4	480
	キック＋3/ヘディングー3	540
	キック＋3/ヘディングー2	600
	キック＋3/ヘディングー1	660
	キック＋4/ヘディングー5	690
	キック＋4/ヘディングー4	750
	キック＋4/ヘディングー3	810
	キック＋4/ヘディングー2	870
	キック＋4/ヘディングー1	930
	キック＋5/ヘディングー5	960
	キック＋5/ヘディングー4	1020
	キック＋5/ヘディングー3	1080
	キック＋5/ヘディングー2	1140
	キック＋5/ヘディングー1	1200
のろいのレガース	キック＋9/シュート1回あたりの消耗が激しい	1800
ロングレガース	ペナルティーエリア外からのシュートのみキック＋5	1280
りゅうのレガース	キック＋10/その他のパラメータが－3	2200

スタッド

てつのスタッド	タックル＋1/スピードー2	30
	タックル＋1/スピードー1	60
	タックル＋2/スピードー4	110
	タックル＋2/スピードー3	140
	タックル＋2/スピードー2	170

	キャッチ+5/ハンダン-3	1200
	キャッチ+5/ハンダン-2	1250
	キャッチ+5/ハンダン-1	1300

キャップ

ハッスルキャップ	ハンダン+1/キャッチ-2	180
	ハンダン+1/キャッチ-1	230
	ハンダン+2/キャッチ-4	410
	ハンダン+2/キャッチ-3	460
	ハンダン+2/キャッチ-2	510
	ハンダン+2/キャッチ-1	560
	ハンダン+3/キャッチ-5	690
	ハンダン+3/キャッチ-4	740
	ハンダン+3/キャッチ-3	790
	ハンダン+3/キャッチ-2	840
	ハンダン+3/キャッチ-1	890
	ハンダン+4/キャッチ-5	1020
	ハンダン+4/キャッチ-4	1070
	ハンダン+4/キャッチ-3	1120
	ハンダン+4/キャッチ-2	1170
	ハンダン+4/キャッチ-1	1220
	ハンダン+5/キャッチ-5	1350
	ハンダン+5/キャッチ-4	1400
	ハンダン+5/キャッチ-3	1450
	ハンダン+5/キャッチ-2	1500
	ハンダン+5/キャッチ-1	1550
クレバーキャップ	ハンダン+1/ジャンプ-2	90
	ハンダン+1/ジャンプ-1	140
	ハンダン+2/ジャンプ-4	210
	ハンダン+2/ジャンプ-3	260
	ハンダン+2/ジャンプ-2	310
	ハンダン+2/ジャンプ-1	360
	ハンダン+3/ジャンプ-5	380
	ハンダン+3/ジャンプ-4	430
	ハンダン+3/ジャンプ-3	480
	ハンダン+3/ジャンプ-2	530
	ハンダン+3/ジャンプ-1	580
	ハンダン+4/ジャンプ-5	600
	ハンダン+4/ジャンプ-4	650
	ハンダン+4/ジャンプ-3	700
	ハンダン+4/ジャンプ-2	750
	ハンダン+4/ジャンプ-1	800
	ハンダン+5/ジャンプ-5	820
	ハンダン+5/ジャンプ-4	870
	ハンダン+5/ジャンプ-3	920
	ハンダン+5/ジャンプ-2	970
	ハンダン+5/ジャンプ-1	1020
パンチングキャップ	ハンダン+14/パンチングしかしない	2520

シャツ

スプリングシャツ	ジャンプ+1/キャッチ-2	140
	ジャンプ+1/キャッチ-1	190
	ジャンプ+2/キャッチ-4	300
	ジャンプ+2/キャッチ-3	350
	ジャンプ+2/キャッチ-2	400
	ジャンプ+2/キャッチ-1	450
	ジャンプ+3/キャッチ-5	510
	ジャンプ+3/キャッチ-4	560
	ジャンプ+3/キャッチ-3	610
	ジャンプ+3/キャッチ-2	660
	ジャンプ+3/キャッチ-1	710
	ジャンプ+4/キャッチ-5	770
	ジャンプ+4/キャッチ-4	820
	ジャンプ+4/キャッチ-3	870
	ジャンプ+4/キャッチ-2	920
	ジャンプ+4/キャッチ-1	970
	ジャンプ+5/キャッチ-5	1030
	ジャンプ+5/キャッチ-4	1080
	ジャンプ+5/キャッチ-3	1130
	ジャンプ+5/キャッチ-2	1180
	ジャンプ+5/キャッチ-1	1230
プロペラシャツ	ジャンプ+1/ハンダン-2	160
	ジャンプ+1/ハンダン-1	210
	ジャンプ+2/ハンダン-4	340
	ジャンプ+2/ハンダン-3	390
	ジャンプ+2/ハンダン-2	440
	ジャンプ+2/ハンダン-1	490
	ジャンプ+3/ハンダン-5	570
	ジャンプ+3/ハンダン-4	620
	ジャンプ+3/ハンダン-3	670
	ジャンプ+3/ハンダン-2	720
	ジャンプ+3/ハンダン-1	770
	ジャンプ+4/ハンダン-5	850
	ジャンプ+4/ハンダン-4	900
	ジャンプ+4/ハンダン-3	950
	ジャンプ+4/ハンダン-2	1000
	ジャンプ+4/ハンダン-1	1050
	ジャンプ+5/ハンダン-5	1130
	ジャンプ+5/ハンダン-4	1180
	ジャンプ+5/ハンダン-3	1230
	ジャンプ+5/ハンダン-2	1280
	ジャンプ+5/ハンダン-1	1330
パンチングシャツ	ジャンプ+14/パンチングしかしない	2520

	ヘディング+3/タックル-1	430
	ヘディング+4/タックル-5	440
	ヘディング+4/タックル-4	480
	ヘディング+4/タックル-3	520
	ヘディング+4/タックル-2	560
	ヘディング+4/タックル-1	600
	ヘディング+5/タックル-5	610
	ヘディング+5/タックル-4	650
	ヘディング+5/タックル-3	690
	ヘディング+5/タックル-2	730
	ヘディング+5/タックル-1	770
コンドルのハチマキ	ヘディング+1/パス-2	40
	ヘディング+1/パス-1	80
	ヘディング+2/パス-4	140
	ヘディング+2/パス-3	180
	ヘディング+2/パス-2	220
	ヘディング+2/パス-1	260
	ヘディング+3/パス-5	280
	ヘディング+3/パス-4	320
	ヘディング+3/パス-3	360
	ヘディング+3/パス-2	400
	ヘディング+3/パス-1	440
	ヘディング+4/パス-5	460
	ヘディング+4/パス-4	500
	ヘディング+4/パス-3	540
	ヘディング+4/パス-2	580
	ヘディング+4/パス-1	620
	ヘディング+5/パス-5	640
	ヘディング+5/パス-4	680
	ヘディング+5/パス-3	720
	ヘディング+5/パス-2	760
	ヘディング+5/パス-1	800
なまりのかつら	ヘディング-6/その他のパラメータが+2	2100
てんしのわ	ヘディング+10/その他のパラメータが-3	1920

アクセサリー

スタミナリング	スタミナ+1	80
	スタミナ+2	160
	スタミナ+3	240
	スタミナ+4	320
	スタミナ+5	400
ヒラメキのくびわ	判断力+5	370
みどりのはね	負傷退場を回避する/1回で壊れる	30
あくまのゆびわ	スタミナ-10/その他+5	2500
しんしのゆびわ	レッドカードが出なくなる	1780
そこあけピアス	全パラメータ+1	600
ちょっかんリング	判断力+10	750
けんそくリング	スピード-7/その他+3	1650
マジカルリング	ボールにものすごいカーブがかけられる	1560

グローブ

タコのグローブ	キャッチ+1/ジャンプ-2	170
	キャッチ+1/ジャンプ-1	220
	キャッチ+2/ジャンプ-4	370
	キャッチ+2/ジャンプ-3	420
	キャッチ+2/ジャンプ-2	470
	キャッチ+2/ジャンプ-1	520
	キャッチ+3/ジャンプ-5	620
	キャッチ+3/ジャンプ-4	670
	キャッチ+3/ジャンプ-3	720
	キャッチ+3/ジャンプ-2	770
	キャッチ+3/ジャンプ-1	820
	キャッチ+4/ジャンプ-5	920
	キャッチ+4/ジャンプ-4	970
	キャッチ+4/ジャンプ-3	1020
	キャッチ+4/ジャンプ-2	1070
	キャッチ+4/ジャンプ-1	1120
	キャッチ+5/ジャンプ-5	1220
	キャッチ+5/ジャンプ-4	1270
	キャッチ+5/ジャンプ-3	1320
	キャッチ+5/ジャンプ-2	1370
	キャッチ+5/ジャンプ-1	1420
クモのグローブ	キャッチ+1/ハンダン-2	130
	キャッチ+1/ハンダン-1	180
	キャッチ+2/ハンダン-4	310
	キャッチ+2/ハンダン-3	360
	キャッチ+2/ハンダン-2	410
	キャッチ+2/ハンダン-1	460
	キャッチ+3/ハンダン-5	540
	キャッチ+3/ハンダン-4	590
	キャッチ+3/ハンダン-3	640
	キャッチ+3/ハンダン-2	690
	キャッチ+3/ハンダン-1	740
	キャッチ+4/ハンダン-5	820
	キャッチ+4/ハンダン-4	870
	キャッチ+4/ハンダン-3	920
	キャッチ+4/ハンダン-2	970
	キャッチ+4/ハンダン-1	1020
	キャッチ+5/ハンダン-5	1100
	キャッチ+5/ハンダン-4	1150

	パス+2/ヘディング-4	110
	パス+2/ヘディング-3	140
	パス+2/ヘディング-2	170
	パス+2/ヘディング-1	200
	パス+3/ヘディング-5	210
	パス+3/ヘディング-4	240
	パス+3/ヘディング-3	270
	パス+3/ヘディング-2	300
	パス+3/ヘディング-1	330
	パス+4/ヘディング-5	330
	パス+4/ヘディング-4	360
	パス+4/ヘディング-3	390
	パス+4/ヘディング-2	420
	パス+4/ヘディング-1	450
	パス+5/ヘディング-5	460
	パス+5/ヘディング-4	490
	パス+5/ヘディング-3	520
	パス+5/ヘディング-2	550
	パス+5/ヘディング-1	580
でんせつのソックス	パス+10/その他のパラメータが-3	2200

ハチマキ

かえるのハチマキ	ヘディング+1/スピード-2	30
	ヘディング+1/スピード-1	70
	ヘディング+2/スピード-4	120
	ヘディング+2/スピード-3	160
	ヘディング+2/スピード-2	200
	ヘディング+2/スピード-1	240
	ヘディング+3/スピード-5	250
	ヘディング+3/スピード-4	290
	ヘディング+3/スピード-3	330
	ヘディング+3/スピード-2	370
	ヘディング+3/スピード-1	410
	ヘディング+4/スピード-5	420
	ヘディング+4/スピード-4	460
	ヘディング+4/スピード-3	500
	ヘディング+4/スピード-2	540
	ヘディング+4/スピード-1	580
	ヘディング+5/スピード-5	590
	ヘディング+5/スピード-4	630
	ヘディング+5/スピード-3	670
	ヘディング+5/スピード-2	710
	ヘディング+5/スピード-1	750
とうこんハチマキ	ヘディング+1/テクニック-2	40
	ヘディング+1/テクニック-1	80
	ヘディング+2/テクニック-4	120
	ヘディング+2/テクニック-3	160
	ヘディング+2/テクニック-2	200
	ヘディング+2/テクニック-1	240
	ヘディング+3/テクニック-5	250
	ヘディング+3/テクニック-4	290
	ヘディング+3/テクニック-3	330
	ヘディング+3/テクニック-2	370
	ヘディング+3/テクニック-1	410
	ヘディング+4/テクニック-5	410
	ヘディング+4/テクニック-4	450
	ヘディング+4/テクニック-3	490
	ヘディング+4/テクニック-2	530
	ヘディング+4/テクニック-1	570
	ヘディング+5/テクニック-5	580
	ヘディング+5/テクニック-4	620
	ヘディング+5/テクニック-3	660
	ヘディング+5/テクニック-2	700
	ヘディング+5/テクニック-1	740
ほそいハチマキ	ヘディング+1/キック-2	50
	ヘディング+1/キック-1	90
	ヘディング+2/キック-4	130
	ヘディング+2/キック-3	170
	ヘディング+2/キック-2	210
	ヘディング+2/キック-1	250
	ヘディング+3/キック-5	260
	ヘディング+3/キック-4	300
	ヘディング+3/キック-3	340
	ヘディング+3/キック-2	380
	ヘディング+3/キック-1	420
	ヘディング+4/キック-5	420
	ヘディング+4/キック-4	460
	ヘディング+4/キック-3	500
	ヘディング+4/キック-2	540
	ヘディング+4/キック-1	580
	ヘディング+5/キック-5	590
	ヘディング+5/キック-4	630
	ヘディング+5/キック-3	670
	ヘディング+5/キック-2	710
	ヘディング+5/キック-1	750
あらっぽいハチマキ	ヘディング+1/タックル-2	50
	ヘディング+1/タックル-1	90
	ヘディング+2/タックル-4	140
	ヘディング+2/タックル-3	180
	ヘディング+2/タックル-2	220
	ヘディング+2/タックル-1	260
	ヘディング+3/タックル-5	270
	ヘディング+3/タックル-4	310
	ヘディング+3/タックル-3	350
	ヘディング+3/タックル-2	390

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

12月版

11月16日～12月15日

KOFシリーズ上位総ナメ！ どこまで続くKOF人気!!

順位	タイトル	コメント	発売日	ポイント
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS ROM	プラクティスモードは活用しているかな？ モード中にセレクトボタンを押すと、いろんな条件を設定できるぞ！	'98.9.23発売	2,213P
2	メタルスラッグ2 CD	コンバットスクールでの最高レベルは"大魔王"。シャレにならない難しさなのだ。獲得できた人は自慢しよう!!	'98.6.25発売	1,518P
3	～幕末浪漫～月華の剣士 CD	CD版だけのオリジナル要素、アートギャラリーはもう全部見たかな？ 描き下ろしのイラストはファン必見だ!!	'98.3.26発売	1,045P
4	メタルスラッグ2 ROM		'98.4.2発売	601P
5	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS CD		'98.7.23発売	482P
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD		'97.10.30発売	421P
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD		'97.3.30発売	307P
8	ブレイジングスター ROM		'98.2.26発売	204P
9	餓狼伝説3 CD		'95.4.28発売	110P
10	～幕末浪漫～月華の剣士 ROM		'98.1.28発売	106P

NP ネオジオポケット TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	キング・オブ・ファイターズR−1	502P	'98.10.28発売
2	めろんちゃんの成長日記	309P	'98.10.28発売
3	連結パズル つなげてポンッ！	173P	'98.10.28発売
4	ベースボールスターズ	168P	'98.11.26発売
5	将棋の達人	159P	'98.11.20発売

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	334P	'98.8.27発売
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	258P	'98.6.25発売
3	真説サムライスピリッツ武士道烈伝〈ザ・ベスト〉	158P	'98.7.23発売
4	マネーアイドル・エクスチェンジャー	135P	'98.11.5発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	113P	'98.5.28発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	216P	'98.10.1発売
2	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	172P	'98.8.6発売
3	サムライスピリッツベストコレクション	157P	'98.8.6発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	121P	'98.3.26発売
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	104P	'97.12.23発売

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

今月のソフト人気ベスト10

順位（前回）	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	1,376P
2位（5）	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	505P
3位（2）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	424P
4位（3）	SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	417P
5位（—）	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	369P
5位（4）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	369P
7位（6）	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	352P
8位（10）	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘アクション	345P
8位（—）	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	345P
10位（—）	リアルバウト餓狼伝説2 THW NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	296P

総評

今月もたくさんの投票、ありがとうございます！

さてさて、今月の結果ですが、またしても『KOF'98』が2位の3倍近いポイントを獲得し、見事トップに輝きました！　強い、強い、強いです!!　この大進撃を止めるものはないのか!?

2位には『月華』がつけました。1位との差は開いているものの、安定した人気を得ています。続編の『第二幕』も迫ってきていますし、今後どうなるかが楽しみです。

3位は、相変わらず高い人気を誇る『KOF'97』です。やはりKOFシリーズは強いですね。大まかなところでは、男性には技の入りやすさ、女性にはストーリー性が受けているようです。

4位には『アスラ斬魔伝』が入りました。まだまだ稼働台数は少ないですが（涙）、熱いゲームであることには変わりないです！　今後にも期待。

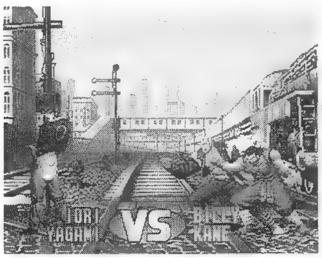
そして5位には、初登場の『月華第二幕』がランクインしました！　新システムや新キャラなどの魅力に加え、ストーリーや演出など、すべてにおいて前作を上まわるできばえだという声が多く寄せられています。今後のポイントの伸びにも期待が持てますね。

『KOF'96』は5位タイ。

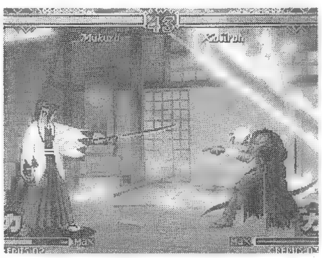
技が出にくいなどの声も多いのですが、キャラの台詞や音楽などの演出面では、かなり好評を得ています。CPU戦の難易度もまあまあだし、初心者にはとっつきやすいゲームだったのでは？

累計では、'98が2ランクアップ、RB2が3ランクアップ、アスラ斬魔伝が6ランクアップした他、月華第二幕が初登場で36位につけました。

今後も投票、よろしくお願いします!!



やっぱり強い'98』！　登場デモだけでも楽しいよね



堂々ランクインの『月華第二幕』。ゲーセンに通うしかない!!

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト10！

どこまで続く『KOF'98』独走!!
『月華第二幕』も堂々ランクイン!!

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!!　どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

▶ソフト人気ベスト10

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だー！ 勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	248P
2位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	232P
3位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	209P
4位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	198P
5位(2)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	185P
5位(6)	～幕末浪漫～ 月華の剣士	SNK	格闘アクション	185P
7位(4)	侍魂 ～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	168P
7位(ー)	SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	168P
9位(ー)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	113P
10位(10)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	109P

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〉

ゲームシステム云々よりも、キャラ人気だけが目立ってるゲーム。そんなにキャラ人気目立たせたいのなら、別に格ゲーじゃなくてもいいじゃん。

●PN／左近寺右京（千葉県）

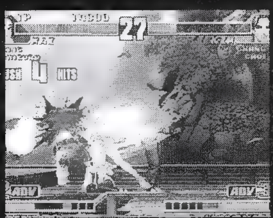
〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〉

音楽や勝利セリフの多さなど、よい面はある。しかし、キャラ性能の差は最悪。これですべてをダメにしてしまっている。

●PN／百拾四式・荒紙（埼玉県）

技が出にくすぎっス！ 技出そうと頑張ったら死んでました（笑）。

●PN／琴音秋華（福島県）



確かにキャラ人気が目立ってるけど…これってお祭りだしねぇ（苦笑）

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〉

まさに、DREAM MATCH NEVER ENDS！ 人が多い、技も多い、初心者でも何とかなるのに極めて奥が深い（あと、ちづるがかわいい）。

●PN／ミキマスの姉（東京都）

最高です!! 明るくて楽しい雰囲気がよいです。まさにKOFって感じが好きです♡ ストーリーも別にいらないので、来年もこんな感じでも構いません。ますますハマってて、まだまだゲーセンに通ってます♡ 全然飽きないんです。音楽もOPデモも最高。やっぱり、KOFは大好きです♡

●PN／高山アオ（大阪府）

〈SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝〉

すべてが好きです♡ ナコ、リム、色までまっぷたつってとこがもーキビシーイ!! 好きだー!! でも勝ちデモはイラストにして欲しいです。北さん天才。

●PN／まつさん（北海道）

〈幕末浪漫第二幕 月華の剣士〉

待ってました、続編！ 面白いです！ 嘉神使いの私には、空中弾きはありがたいです♡ EDも嘉神さんだけ自力で見れましたけど、すごいよかったです（感涙）。音楽も相変わらずきれいでよいです！

●PN／鳳凌葵（千葉県）

タイトル長いだけあって、内容も充実してるぞーい!! 相変わらずグラフィックがキレイだしね。

●PN／葉月一七（神奈川県）

〈サムライスピリッツ天草降臨〉

「キレちまったぜー!!」ってぐあいで怒り爆発がGOOD!! 一発逆転もあって楽しいし、何より上級者同士の対戦は、まさに本当の決闘。S君とH君、僕は君たちを倒すまで、このゲームをやめないよ。

●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	8,023P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	7,755P
3位(3)	リアルバウト餓狼伝説	7,472P
4位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	7,261P
5位(5)	～幕末浪漫～月華の剣士	6,706P
6位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	6,084P
7位(6)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	5,512P
8位(7)	サムライスピリッツ天草降臨	5,394P
9位(9)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	4,601P
10位(10)	真サムライスピリッツ	3,818P
11位(11)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,621P
12位(15)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	2,093P
13位(12)	侍魂～サムライスピリッツ～	2,002P
14位(14)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	1,880P
15位(16)	餓狼伝説スペシャル	1,870P
16位(13)	風雲スーパータッグバトル	1,859P
17位(17)	餓狼伝説3	1,700P
18位(19)	サムライスピリッツ	1,547P
19位(18)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,520P
20位(20)	メタルスラッグ2	1,432P
21位(21)	ブレイジングスター	1,076P
22位(28)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	992P
23位(23)	マジカルドロップIII	974P
24位(22)	天外魔境真伝	966P
25位(24)	メタルスラッグ	753P
26位(25)	パルスター	698P
27位(26)	龍虎の拳2	673P
28位(27)	わくわく7	594P
29位(29)	NINJA MASTER'S	483P
30位(30)	ワールドヒーローズパーフェクト	462P
31位(31)	ティンクルスタースプライツ	415P
32位(32)	餓狼伝説2	412P
33位(32)	マジカルドロップ2	402P
34位(34)	ソニックウィングス3	393P
35位(35)	KOF'96 NEO・GEO Collection	375P
36位(ー)	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	369P
37位(36)	パズルボブル	362P
38位(37)	BREAKERS	322P
38位(38)	ビューポイント	322P
40位(39)	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	309P
41位(40)	ギャラクシーファイト	285P
42位(41)	ステークスウィナー	248P
43位(42)	ビッグトーナメントゴルフ	246P
44位(43)	餓狼伝説	211P
45位(44)	超人学園ゴウカイザー	192P
46位(45)	ソニックウィングス2	183P
47位(46)	ダブルドラゴン	176P
48位(47)	神凰拳	165P
49位(48)	ステークスウィナー2	149P
50位(49)	マネーアイドルエクスチェンジャー	128P

ネオジオトピックス

アトラクション

期間限定アトラクション ネオジオワールドで開催!!

茨城県土浦市にある、SNK直営の屋内型テーマパーク『ネオジオワールド』で、またまた期間限定アトラクションが開催されているぞ。その名も『名探偵ワントソン〜爆弾魔レオパードの挑戦!〜』だ!

これは『ネオジオポケット』を利用して楽しむという今までにない新しいアトラクション。制限時間の30分以内に5種類のミニゲームをおこない、爆弾解体のヒントを集めて、最終的に大型爆弾を解体するというもの。

無事爆弾が解体できるかどうかは、君の探偵能力にかかっているというわけだ。

ここで使う『ネオジオポケット』はアトラクションに参加する時に貸し出しされるということなので、ネオポケを持ってなくてもちゃんと参加できるぞ!

推理に自信のある人もそうでない人も、一度チャレンジしてみてはどうかな?



- ●開催期間：平成11年4月11日（日）までの予定
- ●開催場所：「ネオジオワールド」内、テーマパーク
- ●料金：大人・子供共通500円(フリーパス券での利用可)
- ●問い合わせ：0298−41−3115（ネオジオワールド）

収録

シェルミーCD 西川葉月 直撃インタビュー!!

今回でついに10枚目となる「SNKキャラクターズサウンズコレクション」。記念すべき10回を飾ったのはシェルミー!! その収録現場におじゃまして、シェルミー役の西川葉月さんに収録の感想を聞いてきたぞ!

――今回シェルミーのCDが発売されるご感想は?

「むちゃくちゃ嬉しいです。待ちに待ってたというか。あんまり嬉しくって、お話をいただいた時に乱舞してしまったくらいです（笑）。応援してくださるファンの方に感謝の気持ちで一杯ですね。シェルミーってそれだけみんなに愛されてるんだなって。

このキャラクターCDをやった先輩方が皆さん〝あのCDは大変だ〟っておっしゃっていたので、いざ自分の番になると、嬉しいと同時に不安もかなりありましたね。

しかも、今回の収録はこのCDを作っているサイトロン・アンド・アートさんの新スタジオのこけらおとしだったんですよ。うれしいって思ったのと同時に、そんな大事なことを私がやっちゃっていいのかなという気持ちもあって、さらに緊張してしまいました」

――収録はどうでしたか?

「一人芝居は初めてだったんですよ。設定上は相手がいるんですけど、芝居中はもちろん自分一人なわけですから。

庵が相手のシーンは割と楽でしたね。CDドラマでもからみが多かったせいか、イメージが固まっていたので。

紅丸は、男性としてというよりも『美しい男』という感覚で、デザイナーであるシェルミーが、接してるという感覚が強かったです。

実は社が一番難しかったんですよ。シェルミーにとってはすごく身近な相手なのに、今までCDドラマなどで社とのからみが少なかったせいか、私自身にとってはあまり身近じゃなかったこともあって…。でもその辺は演出の方がうまく導いてくださったので、やっているうちに〝そうか、こうなんだ!〟というのが分かってきました」



スタジオ内の風景。こんな風に収録はおこなわれるのだ!!

――苦労したのはどんなところですか?

「電話のシーンです。とにかく電話にやられたという感じですね。シェルミーったらその場にいる相手としゃべりながら電話でも話するんですよ。その切り替えが難しかったですね。

でも苦労した分だけ、自分の中のシェルミーがさらに膨らんで吸収されていくみたいな感じがありました。あいかわらず彼女はつかみどころがないんですけど（笑）」

――最後に、ファンの方に一言お願いします。

「全力投球しました。本当に少しでも多くの方にシェルミーを聞いていただいて、よりいっそうシェルミーを愛してくだされば嬉しいと思います。これからもシェルミーの応援よろしくお願いします」

また西川は、ラジオ大阪で大好評放送中の『ブンブンリクエスト』で、現在パーソナリティを務めているぞ。

・『ブンブンリクエスト』、通称ブンリクとは、ベスト10形式の音楽番組。

曜日によって担当パーソナリティが変わるのだが、西川が担当しているのは金曜日。西川ファンはもちろん、あの可愛くて色っぽい声を聴きたい人は、必ず毎週聴こう! さらにブンリクでは、モンスター前塚や南かおりなどもパーソナリティを務めている。エアチェックしてみよう。

放送時間などは次の通り。

『ブンブンリクエスト』
放送時間：21時〜24時30分
放送局：ラジオ大阪（OBC／1314kHz）

ショウ

ゲームの祭典 東京ゲームショウ'99春 3月に開催決定!!

昨年は春、秋におこなわれ、すでに恒例となったゲームファンにとっての最大のイベント、東京ゲームショウが今春、また開催されるぞ!

『東京ゲームショウ'99春』と題された今回は、3月20日、21日の2日間が一般公開日となっている。20日は、登校日にあたる小・中・高校生は14時以降からしか入場できないので、注意すること!

チケットは、2月上旬発売予定。詳細が決まり次第、このページでお知らせするぞ。

早めにチケットを入手して、ぜひともこの大イベントに参加しよう!!

詳細は以下の通り。

東京ゲームショウ'99春
【会場】幕張メッセ
【日時】
3月20日（土）／10時〜19時
(登校日にあたっている高・中・小学生は14時から入場可)
3月21日（日）／10時〜17時
【入場料】一般・当日／千200円、一般・前売／千円、小学生以下／無料、特別割引入場

券／500円（当日券のみ）・身体障害者手帳、戦傷者手帳、被爆者健康手帳、療養手帳（愛の手帳）のいずれかを提示された方と、介護が必要な場合その介護の方ー名様まで、および満70歳以上の方が特別割引の対象となります。

※入場料はすべて税込みです。

【ホームページアドレス】http://www.cesa.or.jp

【問い合わせ】03ー3591ー1421（東京ゲームショウイベント事務局）

公演

ホリプロ&新感線の『西遊記』全国各地で上演!!

御名方守矢役の橋本潤（橋本じゅん）、草薙柴舟役の逆木圭一郎、七枷社役の粟根まことらが出演する舞台『西遊記』が、全国各地で上演されるぞ。

これは、劇団☆新感線とホリプロの共同制作でおこなわれるもの。普通の西遊記とはひと味違った舞台になることは間違いなしだ。

全公演とも、チケットは好評発売中。この機会にぜひ見にいこう!!

各地の上演日程などは、以下の通り。

●東京公演
場所：青山劇場
公演期間：1月14日(木)～31日(日)
料金：S席／8千400円、A席／5千800円
問い合わせ：03ー3490ー4949（ホリプロチケット予約センター）

●静岡公演
場所：アクトシティ浜松大ホール
公演期間：2月3日(水)
料金：S席／7千350円、A席／6千300円
問い合わせ：054ー261ー1170ーー（テレビ静岡）、053ー454ー9999（遠文連）

●大阪公演
場所：近鉄劇場
公演期間：2月8日(月)～14日(日)
料金：S席／8千円、A席／6千円
問い合わせ：06ー6771ー1009（近鉄劇場・10時～18時）

●滋賀公演
場所：滋賀県立芸術劇場びわ湖ホール　中ホール
公演期間：2月17日(水)、18日(木)
料金：S席／5千500円、A席／4千円
問い合わせ：0775ー23ー7136（びわ湖ホール／10時～19時）

●石川公演
場所：石川厚生年金会館
公演期間：2月20日(土)
料金：SS席／8千円、S席／6千500円、A席／5千円
問い合わせ：076ー263ー1566（石川テレビ事業部）

●広島公演
場所：広島郵便貯金ホール
公演期間：2月24日(水)
料金：S席／8千500円、A席／7千円
問い合わせ：082ー253ー1010（TSS事業部）

●福岡公演
場所：メルパルクホールFUKUOKA
公演期間：2月27日(土)、28日(日)
料金：S席／8千400円、A席／6千800円
問い合わせ：092ー771ー5ー0374（ピクニックチケットセンター）

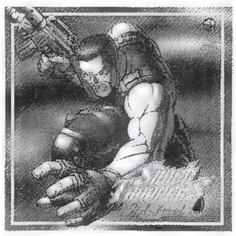
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～ゲーム大会

開催日	時間	開催店舗	開催地	電話番号
1/15	15:30	ソフマップ大阪4号店	大阪府大阪市	06-634-5820
1/15	13:00	ソフマップ大阪7号店	大阪府大阪市	06-634-2076
1/15	9:00	ファミコンキッド山代店	島根県松江市	0852-28-5311
1/15	未定	シータ松戸店	千葉県松戸市	047-368-7071
1/17	14:00	マジカルガーデン岡崎店	愛知県岡崎市	0564-54-8488
1/17	15:00	COMG！本通店	広島県広島市	082-247-0978
1/17	9:00	ファミコンキッド出雲店	島根県出雲市	0853-23-8807
1/17	未定	ニチデン山崎店	兵庫県宍粟市郡	0790-63-1750
1/17	未定	ニチデン福崎店	兵庫県神崎郡	0790-22-1161
1/20	17:00	ミノスケ泉ヶ丘パンジョ店	大阪府堺市	0722-94-3344
1/23	15:00	シータ志木店	埼玉県志木市	048-472-0920
1/24	15:00	マジカルガーデン江南店	愛知県江南市	0587-55-9827
1/24	14:00	マジカメガーデン大山店	東京都板橋区	03-3579-3823
1/24	13:00	ファミコンショップギース西院本店	京都府京都市	075-321-7506
1/24	13:00	ファミザウルス八日市店	滋賀県八日市市	0748-23-8717
1/13	13:00	ソフマップ大宮店	埼玉県大宮市	048-648-2011
1/31	13:00	ニノミヤ姫路本店	兵庫県姫路市	0792-88-2363
1/31	14:00	ミレニアム2000	大阪府大阪市	06-4391-3126
2/7	14:00	ファミーズ当知店	愛知県名古屋市	052-389-1551



最新CD情報

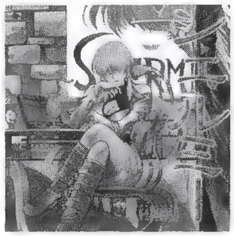
ショックトルーパーズ セカンドスカッド



1月20日発売
1,890円(税込)
CD：PCCB-00355
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーディスク

アクションシューティングゲーム「ショックトルーパーズ」シリーズがサウンドアルバムとなって登場！CD化されていなかった1stのサウンドも収録されているぞ！オールカラーブックレットと楽譜もついてるぞ！

SNK Characters Sounds Collection Vol.10 シェルミー



2月3日発売
1,529円(税込)
CD：PCCB-00357
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
特典：スーパーピクチャーCD

大好評のサウンドコレクションシリーズの第10弾は、シェルミーの登場です♡今回も西川葉月による新録音の語りをバッチリ収録。とあるバーでさまざまな男性との会話から、今までとまた違ったシェルミーの一面が垣間見れそう!?

〈SNKラジオ放送日時〉「ねおちゅぴ」ラジオ大阪・日曜23：30～24：00／ラジオ日本・土曜24：02～24：30／東海ラジオ・日曜23：00～23：30／「SNK一撃！ ネオ・ラ・ジオ」毎日放送ラジオ・土曜24：05～25：00

初心者向け格ゲー講座

講師：修羅騎士　鷹
DSP-たろりん
ハンター改

The Break!!

イエ～イ、みんな格ゲーやってるか～い!!
CPU戦シリーズ2回目の今回のお題は、ハイスコア。同じCPU戦でも、ワンコインクリアとはまた違ったコツ、パターンで楽しむことができるのだ。

『CPU戦への道～ハイスコア』

解析／ハンター改

CPU戦をプレイする時に、ワンコインクリア以外にも楽しみ方がもう一つある。それがハイスコアだ。今回はハイスコアの出し方を紹介するぞ。
まず、現在出ているSNKの人気格闘シリーズのスコアの出し方を見てみよう。

●KOF'98

KOF'98のスコアは、オロチ社がおすすめ。やり方は、『にらぐだいち→ジャンプ弱キック→立ち弱キック→にらぐだいち…』というループを使う。『ダメージが小さくて稼げないんじゃぁ…』と思うが、にらぐだいちはダメージがないのに得点が千点入る。スコア稼ぎには最適の技だ。
最初の目標は65万点に設定するといいだろう

●侍魂2

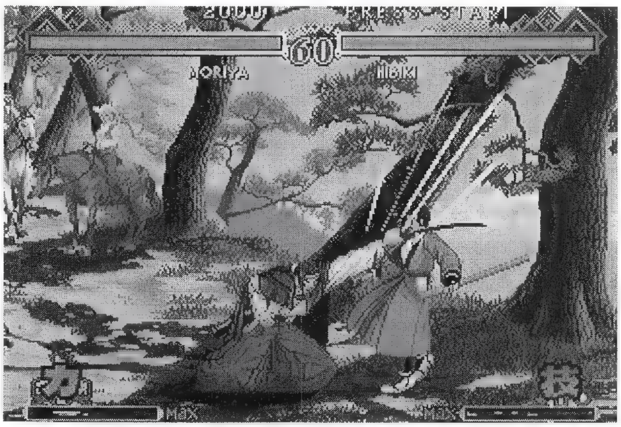
侍魂2はスコアではなくタイムアタックになっていて、特にこれといった稼ぎ方はない。あえていうなら強斬りをメインに使って、素早く倒すことだろう。フィニッシュにはダメージが高い一閃がおすすめ。タイムアタックのポイントとしては、ダウンさせないことが重要。なぜなら、ダウンさせてしまうと追い打ち攻撃しか当たらなくなってしまい、ダメージが高い技が当たらずに時間を無駄にしてしまうからだ。まず最初は5分前後を出せるようにしよう。

●幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

弾きで、2千点入りお得なので、弾きを使って稼ぐこともできる（前回できた、翁の『ふくすけ』稼ぎは無理）。だが、速攻で倒した時とほとんど点は変わらない。タイムボーナスが大きいので弾きで稼ぐなら、弾きで相当稼ぐようにしないと、普通にストレートで勝った時よりスコアが低くなってしまう。結局、速攻で倒すのがスコアの出し方になってくるのだ。



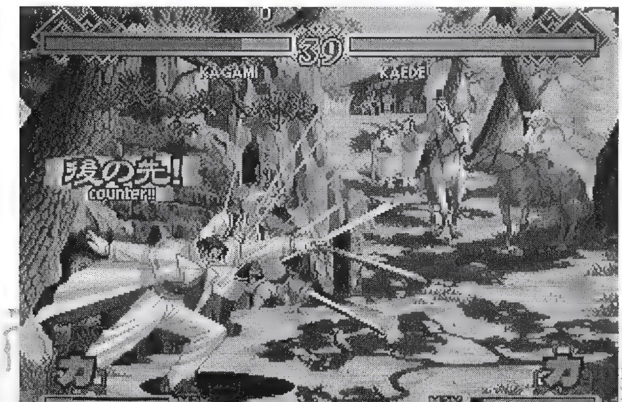
ほら、ダメージなしで千点入ってるでしょ。お得っ♡



月華の剣士第二幕は弾きで2千点入る。とってもお得。

とりあえず適当にやって１人目でこれだけ出ました





ガードキャンセル弾きでは得点が入らない。残念

Q and A

NF攻略陣が質問に答える！

Q 『KOF'98』の裏テリーで、ファイヤーキックのあとのキャンセルライジングタックルを出すことができません。なにかコツみたいなものがあったら教えてください。

●PN／加藤龍介、PN／明大前ハヤテ、他3名

A 問題として挙げられるのは、"ため"が間に合ってないか、キャンセルの"タイミングが違っている"かのどちらかだと思われるのだ。前者の場合は、ファイヤーキックのあとは"すぐにためを開始"としか言いようがないっす。

練習方法としては、最初のうちは遠めからファイヤーキックを当てるようにして、慣れてきたら少しずつ近寄っていき、最後に連続技に組みこむといった順序で進めてみよう。

後者の方は"キャンセル"を意識しよう。(鷹)

鷹のリアルファイト ROUND7

修羅騎士　鷹　With His Friends

テーマ：ついに詳細判明！『餓狼伝説　WILDAMBITION』

編：つ、ついに噂されていた3D餓狼が発表されちゃいましたな。

鷹：そうですね（DSPーたろりん登場）。

たろ：なんすかね～、こんどこそ期待していいんすかね～。騙されるのはもう勘弁っすよ～！　あっ、ヤベッ！今の地雷踏んじゃいましたかね～。

鷹：う～む、どうだろう？　まぁ、ポリゴンは綺麗とはいい難いよな（何故かは分からないけれど、たろは寂しそうに去っていく）。

編：ラインバトルがなくなっちゃいましたねぇ。新システムでゲーム性がどう変わると思いますか？

鷹：3Dだから、軸移動といった形に変化しただけで、なくなったってなわけではないんじゃないかな。新システムのことだけど、名前が違うだけで、いろいろなゲームに登場したものが多いっすね。とりあえず、プレイしてからでないと感想を述べることはできないかな。

編：新キャラの2人は、見た目どんなタイプになりそうでしょう？　特に坂田なんかクセが強そうなんですけど。

鷹：う～ん、特集ページで紹介していたような感じじゃないんですかね。まぁ、鶫（つぐみ）は多少素早くてもいいような感じが…そうそう、マリーみたいに。坂田に関しては想像もつかないっす（本音をいってしまうと興味がないらしい）。

編：で、鷹は何を使うの？

鷹：まぁ～、いつも通りアンディかな。あっそうだ、創刊号からつき合っていたテリーなんだけど、色々な事情があって手放すつもりっす。今までテリーの記事を読んでくれたみんなにありがとうの一言ですね。



『ふくすけ』で得点が入らないのはかなり痛いっす

●スコア稼ぎのコツ

スコアを出すうえで最低でも満たしておきたい条件は、①パーフェクトを取る。②ストレートボーナスを貰える物は負けないようにする。③ワンコインクリアをする。この3点は最低でもおさえておきたい。だが例外もある。たとえば②の場合、ストレートボーナスをもらうより技の得点で稼いだ方がいい時は、わざと負けてもいいだろう。

●パーフェクトを取るには？

前述した条件のうち『パーフェクトを取る』とあったが、『どうすれば取れるか？』という関門が待っている。

パーフェクトを取るためには1月号で触れた『パターン』を使えばできる。だが、前号で紹介したパターンと、スコアを取るためのパターンは少し意味が違ってくる。ここでのパターンは、『いかに早く、攻撃を食らわずに倒せるか』が重要になってくるからだ。

このようにスコアを狙うには、いろいろ苦労することがある。パターン作成、得点が高い技を見つけること、オールパーフェクトを取るための集中力を切らさない…。

だが、その分自己最高記録を出した時の喜びは大きい。みんなもスコアラーになってみてはいかが？

格ゲー用語解説

解析／ハンター改

メイン部に登場した格ゲー用語を解説するぞ！

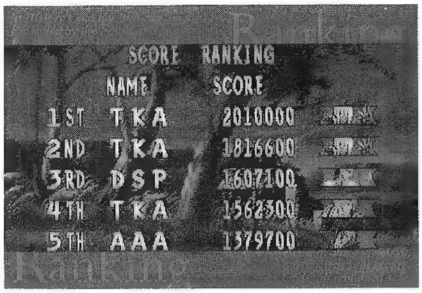
スコアラー

スコアを出すのを目的としたプレイヤーのこと。特にシューティングやパズルゲームに多い。習性としては、失敗すると捨てゲーすること。最初のステージで失敗しても、容赦なく捨てて1分足らずで1プレイが終わることもしばしば…。

ハイスコア

高い得点のこと。ゲームによってはタイムが得点になっているものもある。（例、侍魂、侍魂・天草降臨）ハイスコアはデモ画面で見ることができて、最近は内蔵バックアップ式のものが多い。初めて行ったゲーセンでも、一目でそのお店のハイスコアが分かるので便利。

初めて行った店で自分より高いスコアが出ていたので、頑張って抜こうとゲームをしていたら時間が…という思いをしたことがある人は、立派なスコアラーだ!!



これは月華の剣士第二幕のスコア画面。スコアはあんまり見ないでね♡

オールパーフェクト

すべてのラウンドでパーフェクトを取ること。スコアを狙ううえでは欠かせない存在だろう。ラスボスでオールパーフェクトを逃したときは、はっきりいって悔しくて、やる気が出なくなる。

コンシューマーハイスコアコーナー

バトル・ハイスコア

今月もたくさんの応募どうもありがとう!! 君たちの熱い思いはビデオ越しにしっかり伝わってくるぜぃ!! これからもすごいスコアを叩き出して、いっぱい投稿してくれよなっ!!

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

幕末浪漫 月華の剣士（サバイバルモード・嘉神慎之介（覚醒後・技））

立ちAが当たる間合いから、連殺斬（立ちA・しゃがみA・しゃがみB）→キャンセル地獄の劫火を決める。立ちAがガードされても、次のしゃがみAから食らってくれることが多いので、常に最後まで出し切っていい。

楓、守矢、十三、玄武の翁は一度ダウンさせてからダッシュで近づいて、起き上がりに立ちAを重ねれば当たる。よって、連殺斬→キャンセル地獄の劫火でダウンさせて、くり返し。

雪は、ダウンさせると前に移動起き上がりをしてくることが多いので、ジャンプ攻撃から連続技をくり返す。

天野、紫鏡はジャンプ攻撃を食らってくれるので、ジャンプ攻撃からの連続技のくり返しでよい。



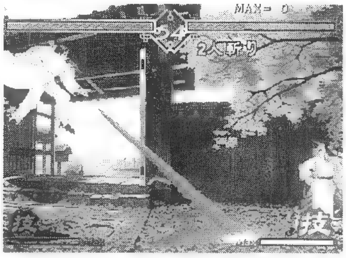
連殺斬を途中から食らうので、地獄の劫火でジョボボボ

鷲塚は距離を取って狼牙を待ち、連続技を決める。

示源は強冥府への導きを出して、ボタンを押したまま待機。相手が動いたら発射して当てる。そして、起き上がりに立ちAから連殺斬を出せば、途中から食らってくれるのでくり返す。

あとは全キャラ共通で、剣質ゲージがたまったら、相手の起き上がりに負の洗礼を重ねよう。

●AIO・富山県



ゲージがたまったら、相手をダウンさせてから負の洗礼を出そう

真説サムライスピリッツ武士道烈伝（NGCD）（邪天降臨之章・チャムチャム）

パーティーキャラはガルフォードとシャルロットで決まり。暗黒帷子を装備できるので、天草戦の手前までの道中、防御面でとても役に立つ。

また、スタート地点のグリーンヘルの土産屋で、有り金をはたいて煎じ薬を一個買っておく。これは、天草戦で体力を最大まで回復できるアイテムを一つでも多く持っておきたいため。

天草戦では、まず天草が気力を使い切るまで防御・回復で耐えてから、修羅の巻き物を2回ほど使い、怒りゲージがたまってから攻撃に転じるようにする。

●カムイの戦士・神奈川県

KOF'98（おやじチーム）

使用キャラは柴舟。

ラウンド開始直後から、ジャンプ弱キック→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル轟鎚→キャンセル強鉈車の連続技を狙う。

この連続技を2回決めたら、3回目の連続技は、最初のジャンプ攻撃を強キックに変える。すると、相手の体力が、大蛇薙でけずり殺せるぐらいになるので、起き上がりに大蛇薙を重ねてKO。

防御力の高いキャラ（大門、社、チャン、ラルフなど）は、最初の連続技を3回決めたあと、ジャンプ弱キック→近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセル大蛇薙でKO。

オメガルガール戦は、タクマを使って、覇王至高拳のくり返し。



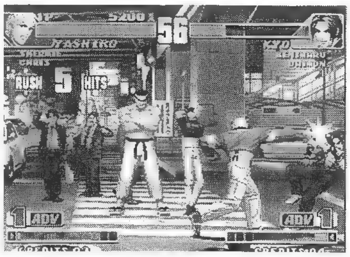
3回目の連続技でここまで減らせる。あとはけずって終わりだ

●月を見るたび思い出せ・兵庫県

KOF'98（オロチチーム）

使用キャラは社。

ラウンド開始直後からジャンプ強パンチ→近距離立ち強キック→キャンセルリグレットバッシュ→キャンセル弱ジェットカウンター→強ジェットカウンター・スティルを狙っていく。



2回目の連続技がガードされなければ、相手はほぼ気絶するぞ

一度決めたら、起き上がりに跳びこんでもう一度この連続技を決めると、相手を気絶させることができる。

そうしたら、ファイナルインパクトがらみの連続技（前記の連続技のジェットカウンターの代わりにファイナルインパクトを使う）を決めてKOする。

●うしくん隊長・北海道

リアルバウト餓狼伝説2（ギース・ハワード）

相手の攻撃をガードし（あるいはわざと食らい）、リバーサル烈風拳で稼ぐ。

潜在能力だが、相手の体力がたくさん残っている時にはデッドリーレイブを9発目まで当てる（10発目はダメージが大きいため）。そして、そのあとまたリバーサル烈風拳で稼ぐ。相手の残り体力が少ない時は、羅生門でとどめをさす。

●うしくん隊長・北海道

第8回バトル・ハイスコア ポイントランキング

1位	うしくん隊長・北海道	603Pts.
2位	橘ウキョ〜・長野県	538Pts.
3位	ふうまのすずくん・新潟県	458Pts.
4位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	432Pts.
5位	M,Y一剣魂・千葉県	172Pts.
6位	高桑敏裕・愛知県	105Pts.
7位	氷神刀・兵庫県	101Pts.
8位	カムイの戦士・神奈川県	90Pts.
9位	市原和弘・岐阜県	81Pts.
10位	うしくん隊員壱号・北海道	66Pts.

今月のハイスコア

ナコルル（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	37	ALL
チャムチャム（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	37	ALL
橘　右京（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	38	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(SS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
覇王丸（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ガルフォード（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ナコルル（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
橘右京（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
チャムチャム（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
橘右京（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	19	ALL
牙神幻十郎（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ガルフォード（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
覇王丸（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	22	ALL
牙神幻十郎（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	23	ALL
ナコルル（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	23	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ガルフォード（邪天降臨之章）	氷神刀・兵庫県	12	ALL
覇王丸（邪天降臨之章）	AE86・熊本県	13	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
	氷神刀・兵庫県	13	ALL
ナコルル（邪天降臨之章）	氷神刀・兵庫県	13	ALL
橘右京（邪天降臨之章）	氷神刀・兵庫県	13	ALL
チャムチャム（邪天降臨之章）	氷神刀・兵庫県	13	ALL
橘右京（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	19	ALL
覇王丸（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ガルフォード（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ナコルル（妖花慟哭之章）	リムラーなバリオ・埼玉県	20	ALL
チャムチャム（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
牙神幻十郎（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
牙神幻十郎（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	23	ALL

メタルスラッグ2(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
MARCO	TBG・カンマ	5,572,020	ALL

ブレイジングスター(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ペプロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

ジョー・ヒガシ	橘ウキョ～・長野県	1,631,300	ALL
ダック・キング	橘ウキョ～・長野県	1,597,900	ALL
ギース・ハワード	橘ウキョ～・長野県	1,579,200	ALL
タン・フー・ルー	橘ウキョ～・長野県	1,566,800	ALL
不知火　舞	橘ウキョ～・長野県	1,537,200	ALL
キム・カッファン	橘ウキョ～・長野県	1,508,600	ALL
ビリー・カーン	うしくん隊長・北海道	1,486,200	ALL
秦崇雷	市原和弘・岐阜県	1,470,300	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	1,417,400	ALL
チン・シンザン	橘ウキョ～・長野県	1,380,900	ALL
ボブ・ウィルソン	橘ウキョ～・長野県	1,357,400	ALL
山崎竜二	橘ウキョ～・長野県	1,332,500	ALL
アンディ・ボガード	市原和弘・岐阜県	1,325,300	ALL
フランコ・バッシュ	橘ウキョ～・長野県	1,324,000	ALL
アルフレッド	市原和弘・岐阜県	1,301,200	ALL
ホンフゥ	橘ウキョ～・長野県	1,285,300	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	橘ウキョ～・長野県	1,258,900	ALL
望月双角	橘ウキョ～・長野県	1,256,100	ALL
ローレンス・ブラッド	橘ウキョ～・長野県	1,138,200	ALL
サバイバーモード（スコア）	橘ウキョ～・長野県	1,514,000	ALL
ブルー・マリー			
サバイバーモード（タイム）	橘ウキョ～・長野県	4'11'55	ALL
フランコ・バッシュ			

～幕末浪漫～月華の剣士(NG／NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁（技）	M，Y－剣魂・千葉県	5,560,100	ALL
雪（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,729,600	ALL
御名方守矢（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,573,200	ALL
楓（技）	高桑敏裕・愛知県	3,518,000	ALL
嘉神慎之介（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,415,800	ALL
斬鉄（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,317,500	ALL
直衛示源（技）	高桑敏裕・愛知県	3,197,500	10人目
暁　武蔵（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,044,600	ALL
天野漂（技）	高桑敏裕・愛知県	3,038,400	10人目
神崎十三（技）	高桑敏裕・愛知県	3,036,100	ALL
一条あかり（技）	小松裕太・千葉県	2,964,900	ALL
鷲塚慶一郎（技）	高桑敏裕・愛知県	2,941,800	ALL
李　烈火（技）	高桑敏裕・愛知県	2,935,700	ALL
紫鏡（技）	高桑敏裕・愛知県	2,637,100	ALL
タイムアタック/楓（力）	月を見るたび思い出せ・兵庫県	40人斬り	－
サバイバルモード	A－O・富山県	97人斬り	－
嘉神慎之介・覚醒後（技）			

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	30	
ガルフォード（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	33	
覇王丸（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	35	

THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	うしくん隊長・北海道	798,800	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	768,600	ALL
餓狼伝説チーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	766,100	ALL
サイコソルジャーチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	747,500	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	709,700	ALL
おやじチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	689,000	ALL
'97スペシャルチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	648,200	ALL
怒チーム	真到漢道・大分県	647,700	ALL
女性格闘家チーム	うしくん隊長・北海道	625,400	ALL
八神チーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	617,800	ALL
キムチーム	うしくん隊長・北海道	615,200	ALL
オロチチーム	うしくん隊長・北海道	586,500	ALL
アメリカンスポーツチーム	うしくん隊長・北海道	562,300	ALL
サバイバーモード（タイム）	リッケンバッカーのベース・埼玉県	6'19'42	ALL
テリー・ボガード			ALL

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
山崎竜二	うしくん隊長・北海道	1,657,400	ALL
リック・ストラウド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,604,400	ALL
秦崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,587,000	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,577,900	ALL
秦崇秀	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,576,300	ALL
李　香緋	うしくん隊長・北海道	1,544,000	ALL
ギース・ハワード	うしくん隊長・北海道	1,527,400	ALL
テリー・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,523,300	ALL
ジョー・ヒガシ	うしくん隊長・北海道	1,500,500	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,497,600	ALL
キム・カッファン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,491,300	ALL
不知火　舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,487,600	ALL
ビリー・カーン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,481,800	ALL
ダック・キング	うしくん隊員 壱号・北海道	1,481,900	ALL
ホンフゥ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,475,400	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,465,000	ALL
アンディ・ボガード	うしくん隊長・北海道	1,463,100	ALL
ブルー・マリー	うしくん隊長・北海道	1,454,900	ALL
ボブ・ウィルソン	うしくん隊長・北海道	1,431,900	ALL
タン・フー・ルー	うしくん隊長・北海道	1,426,000	ALL
望月双角	うしくん隊長・北海道	1,425,600	ALL
ローレンス・ブラッド	うしくん隊長・北海道	1,357,600	ALL
サバイバーモード/ジョー・ヒガシ	うしくん隊員 壱号・北海道	4'02'16	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	市原和弘さん・岐阜県	1,744,600	ALL
秦崇秀	橘ウキョ～・長野県	1,736,400	ALL

ポイントランキングの説明

このバトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとに、ハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーには、その都度一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は、6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤー名とその獲得ポイント数を掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには、編集部から記念品をプレゼントするぞ。

第7回ポイントランキングも、そろそろ中間地点にさしかかろうとしている。KOF'98のNGCD版も発売され、今がポイントの稼ぎ時。今後はさらに熾烈な闘いになりそうだ。

今後もどしどし参加してくれ!! みんなの投稿、待ってるぞ!!

ポイント換算法

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

・ハイスコア樹立&更新
15Pts。（カウンターストップした場合はさらに15Pts。追加）

・ハイスコアを防衛
1ヵ月につき5Pts。

・送ってくれた人全員に
1Pts。（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

今月はうしくん隊長さんと月を見るたび思い出せさんの間で、熾烈なハイスコア争いがありました。ランキングでは差がありますが、今月分だけだとほとんど互角。今後が楽しみです。

また、NGCD版KOF'98の集計を開始します！ NGCDユーザーの方の参加をお待ちしています!!

応募するビデオには、ちゃんとスコアが分かる画面を録画してください。スコアが確認できない場合、スコアが無効になります。宜しくお願いします!!

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。また、カウンターストップが出たキャラ、モードについては、それが出た月までで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。本文中のスコアで文字に網のかかっているものが、今月のカウンターストップしたキャラ&モードです。

すでにカウンターストップしたキャラ、モードについては以下に記述します。応募する際はそのキャラ&モード以外のもので挑戦してください。

①KOF'98（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラを混ぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）

②RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

③月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタック&サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
〈カウンターストップ〉
サバイバルモード／玄武の翁、嘉神慎之介（覚醒後）

④ブレイジングスター（機体別に募集）

⑤メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）

⑥マジカルドロップIII（各ハードで分け、モード別に1番成績のいいもののみ掲載。おはなしモードはレベル『いきのこり』で攻略敵人数で競う。スコア、攻略敵人数を別に1番成績のいいもののみ掲載）
〈カウンターストップ〉
おはなしモード／いきのこり（SS、PS）

⑦真説サムライスピリッツ武士道烈伝（各ハードで分け、さらにその中でキャラ別に、クリア時の主人公のレベルが1番低いものを掲載。録画は最終ボスの直前からでOK。ボス撃退前のレベルが分かるよう、メニュー画面も必ず録画すること）

⑧RB餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

この他のゲームでも、過去のハウスコアに掲載されたハイスコアを越えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

●締切りは1月末日、発表は4月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「バトル・ハイスコア」係



いいな―――…
あたしもおいしいもの
食べて楽しいデート
したいっチ～～～～～
おなかへった～
ぐきゅるる～
クレープロ
Winter
Feir'98
109
パリ
オランジェリー展
INKO
OWER
KOF
炎の不条理劇場
ストーリー＆イラスト
藤井みほな



藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先
〒112・0005 東京都文京区水道2・13・12 SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係


うわーーーっ
こんなの買ってくれてありがとーーーーっ!!!
似合うでぇユリちゃん
デレ〜〜
これでポイントUPやなー
おっ!ユリ決まってんじゃん!
えへへーそーおー?
服に着られてるカンジもするけどね…
キングちづるはん一緒にメシでもどうや?
高級レストランで
和食ならご一緒させていただくわ


一方…
わしはテリヤキチキンが食べたいんじゃ!!
ぜいたく言うなよ親父!!
今月はもう金がないんだ!!
うう…しかしハラが減ったのう…
ぐきゅるるるるるるるるる
5円
ム!?
あれは…!!



びくっ
ユリ!!
おとーさん!!
&おにーちゃん!!
グキュルルル
きゅるるるるるるるるるる
なんじゃそのチャラチャラしたかっこうは!!
仮にもおまえは格闘家なんだぞ
むう
そんなたるんだ態度で極限流の名折れだとは思わんのか!!
おとーさん達こそそんなボロボロのかっこでハズカシーと思わないの!?
格闘家だってひそかにオシャレしてるんだから!!!
キングさんは上下ちょう高級なサテンの生地をオーダーメイドで使ってるし
ま.まーね
じつはそーなの
ちづるさんの衣装だって極上のシルクなのよっ!!

藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係




ロバート
ゆるせ!!!
え!?
なんやねん!
おいっ
男には女の
心がわからない
んだっチ
メキッ
うおお
おお…
あんな親を
もってユリは
不幸だっチ
ぐす
やっぱり
女の子はおしゃれ
したいわよね
センター街まで
歩30秒!!
ありがとう
ございました
ビシーッ
ヘソクリで
買ったんじゃ
どうだ
見違えたか?
うわーーっ
おとーさん
かっこいーー!
ダンディー
ゴージャス
そうかい?
似合うわよリョウ


ヨロッ
だまされるな ユリちゃん
それは わいのサイフ…
ボスッ
ぼぶ
どうだい 食事でも
金なら いくらでもある
和食なら ご一緒するわ
おいしいもの いっぱい食べるっチ〜〜〜〜!!
テリヤキ チキンも いいのう
ヒュ〜
な… なんでや ね〜〜〜〜〜ん…

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

クイズ×クイズ

今月も「クイズ×クイズ」のはじまりや！ クイズ正解者の中から抽選で10人にネオジオグッズをプレゼントしてるさかい、やってみてや〜。あ、そうそう埼玉県の純子ちゃん、見てる〜？ リクエストおおきに♡ 実はオレって意外と人気者…？ 照れるなぁ〜。



クロスワードパズル

Q1 タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA〜Fの文字を順に並べていくと、ネオジオに関係するある単語がでてくるぞ。それが答えだ！

1		2		3	4	5	■
	■		■	6			
	■	7	8		■		■
9 C	10	■	11		12	E	■
13		14	F	■	15 A		16
■	17		■	18	■	19	
20	■	21	22		23		D
24			B			■	

A	B	C	D	E	F

タテのカギ

1. 八神庵がオロチの血に目覚めるのはいつ頃（ヒント：通称、暴走庵の正式名称が分かれば…）？

2. ラッキー・グローバーの好物は何？

3. ボクシングの戦法のひとつ。これでピンチ回避しつつ体力回復も狙う

4. 池や沼にはえるスイレン科の多年草

5. KOFに出場している自称ケンカが強い上に男前の人

8. 『〜幕末浪漫〜月華の剣士』の『浪漫』ってなんて読む？

10. 五・七・五・七・七といえば短歌のこと。では、五・七・五といえば？

12. ビリー・カーンはギース・ハワードの忠実な○○です（ヒント：手下、配下ではなく、ほかのいいかたで）

14. 近頃の格闘家はほとんどみんなが飛び道具を覚えて、○○○○戦しかできない不器用な奴は見当たらなくなりましたなぁ…

16. KOF出場は格闘の素人では無理ですね。格闘を専門にしている○○○○の方でないと

18. ギリシャ神話の最高神

20. 一般的に2人で歌うことをデュエットといいます（本来は二重奏のこと）。では、1人だけで歌うことはなんという？

22. 前もって知ること

23. キリストの12人の弟子のこと（ヒント：少し前に流行った、エヴァンゲリオンというアニメ番組に出てくる敵の総称でもある）

ヨコのカギ

1. 月華の剣士2のサブタイトル。『〜○○○○○○○、散りゆく花〜』

6. ラジオの聴取者のことをなんという？

7. ネオジオポケットのヒロイン（?）といえば？ ○○○ちゃん♡

9. 相手の放った必殺技を直接くらったわけでもないのに、近くにいたというだけでその○○に巻きこまれてダメージを食らってしまった…

11. ある場所で相手の不意をつくために隠れていて、目的の人物がくるのを待つこと

13. 涙もろくなることを一般的に『○○○○がゆるむ』といいます

15. 格闘家の必殺技の爆発具合（?）を見ていると、実はみんなこれをしこんでいるような気がするのですが…

17. A子「前々から思っていたんだけど、某日本代表のK、Kさんの○○って、なんか悪趣味って感じ。足元だけ見ると危ない人みたい」

19. 奴は○○だ！ 犯人は別にいるぞ！

21. 皆様はもう拙者のことなどお忘れになってしまいましたかな…。昔、サムライシリーズに在籍していた千両役者、『千両○○○○○』のことなど…。討ち取ったり〜〜〜…いや、なんでもないでござる…

24. B子「でも某日本代表のK、Kさん、ポエムが趣味なんて結構○○○○○○だと思わない？ 夢があっていいわ〜」

名称クイズ

Q2 次のうち、「オメガ・ルガール」の「オメガ」の意味はどれ?

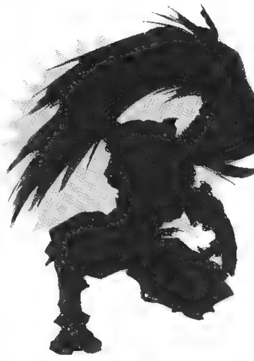
❶強化
❷首領
❸最終
❹高貴
❺復活

プロフィールクイズ

Q3 『侍魂』のリムルルの持つ武器、ハハクルの長さは1尺2寸。現在のメートル法に換算すると約何cm?

シルエットクイズ

Q4 次のシルエット姿のキャラクターの正式な名前は何? また、そのキャラクターの秘奥義の名前をあげよ。



選択クイズ

Q5 次の文を読み、文中にたびたび登場する選択肢、AとBの単語のうちどちらか正しいものをそのつど選んでいこう。そしてその選んだ順番を❶から❺の中から選ぼう。

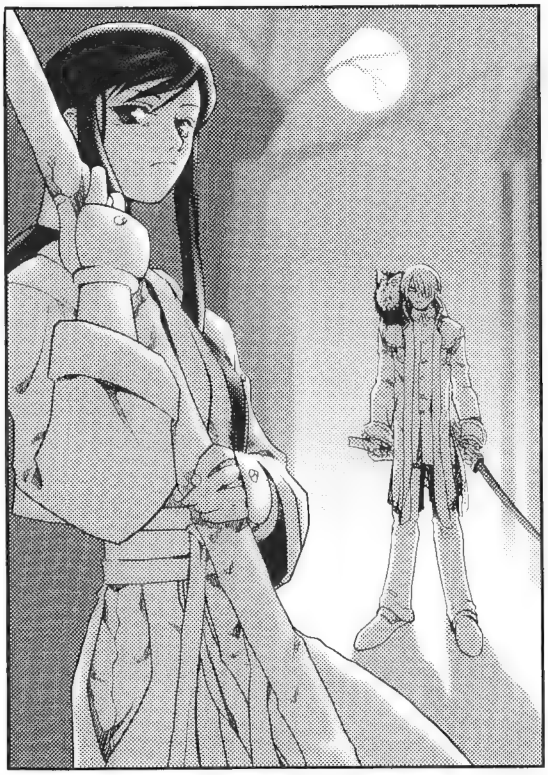
今回発表された餓狼伝説の最新作は(A:2D、B:3D)格闘ゲームである。SNKがハイパーネオジオ64で制作した3D格闘ゲームはこれが(A:2作目、B:3作目)である。ちなみにサブタイトル『WILD AMBITION』の直訳は(A:野生の野心、B:野生の野人)である。

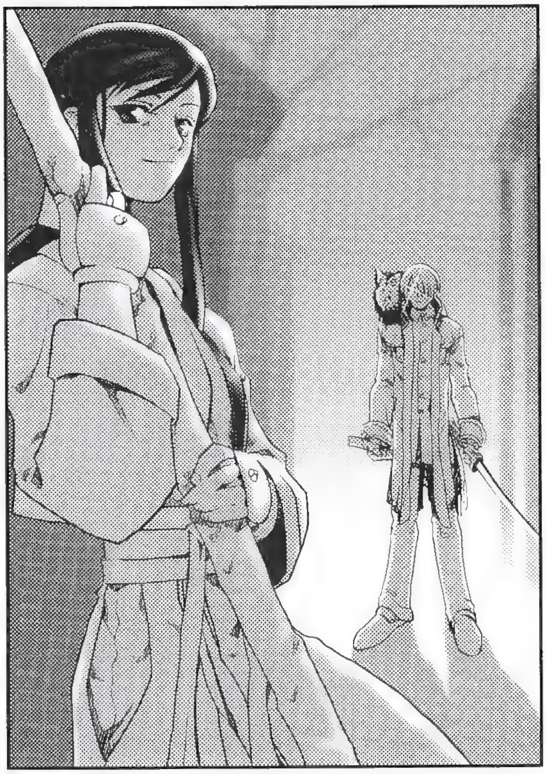
❶A、A、A
❷A、B、A
❸B、A、B
❹B、B、A
❺B、B、B

間違い探し

Q6 次の2つのイラストは右のイラストと左のイラストで何ヵ所か違っているところがある。いくつ違うところがあるか、次の番号の中から選んでほしい。なお、印刷による汚れや色の濃淡の違いは間違いに含まないぞ。

❶1カ所
❷2カ所
❸3カ所
❹4カ所
❺5カ所





イラスト/石田あきら

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1~Q6の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「2月号クイズ×クイズ」係

締切りは2月9日(必着)。発表は4月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

12月号クイズ×クイズの答え

『ネオジオトピックス』

左の各問題の答えを公式にあてはめると、出る数字は82。12月号82ページのタイトルは『ネオジオトピックス』。ちなみに正解率は71.4%でした。

Q1:3/Q2:4/Q3:3/Q4:2/Q5:2/Q6:5/Q7:3(京のバンダナ、京のグローブ、庵の口)

12月号クイズ×クイズ当選者

戸辺久一郎・茨城県/上村純子・埼玉県/佐々木祐子・鳥取県/別府賢・愛知県/村田篤彦・愛媛県/松川裕・滋賀県/有賀祥泰・大阪府/榊原瑠依・東京都/吉川貴史・大阪府/尾辻真紀・鹿児島県
(敬称略)

1 ポ	ケ	2 ツ	3 ト	■	4 ヤ
ー	■	5 チ	リ	6 ガ	ミ
7 ズ	8 ル	■	9 コ	イ	■
■	10 ガ	ム	■	11 ジ	12 ヒ
13 サ	ー	■	14 ハ	ン	ラ
15 ル	ル	ー	ズ	■	テ

Welcome To PaoPao Cafe!

読者通信欄

パオパオカフェへようこそ！

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

親切な店員さんに感謝！ そして、ごめんなさい！

私がNF12月号を買いに、近くの本屋までいった時のことです。NFを手に取ってレジに向かい、ポケットからお金を出そうとしたその瞬間、つい小銭を床にバラまいてしまいました。

あわてて拾い、支払いを済ませようと思って数えると…100円足りない。「さっき落とした時かも…」と私がいうと、店員さんは床に手をついてまでして、15分くらい一緒に探してくれました。

しかし結局見つからず、いったん帰ってから出直そうとした時、店員さんは「本当に落ちたんだよね」とレジから100円出して、「落ちた100円はあとで探しておくから」と優しくいって、NFを包んでくれました。私は嬉しくて泣きそうになりました。

そして家に帰ったのですが…玄関に100円が落ちていました。

私は店員さんに悪いことをしてしまいました。私を信じて一緒に探してくれたのに…。本当に感謝してます。そしてすみませんでした！

今度100円持ってお礼にいきます。

●PN／オサカナ（山口県）

編：優しい店員さんですのう。ぜひ後日、100円持ってお礼にいってくださいね。そして、できればその時の話も送ってくださいな。（中嶋）

隠れゲーマーの皆さんへ オープンなのもいいかもよ

12月号の隠れゲーマーをしているというYoshimi様へ。私の場合でいえば、男どもに「私ゲームやってるよーん」と、最初からいった方がうまくいってます。「女の子のファンって、俺のことイオリンっていうの？」とか、お互いに情報交換ができたりしてとても便利です。

男の子ゲーマーは、きっと女の子ゲーマーに聞いてみたいこと、たくさんあると思うんだよね。それに、ずっと隠れたままの女の子ゲーマーが多かったら、男の子ゲーマーの中で勝手に変な先入観とか持たれてるかも知れないし。皆さんもオープンになってみてはいかがでしょうか？

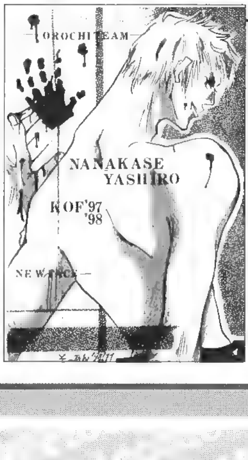
●PN／くたくた（京都府）



●PN／さいが氷子（北海道）
動きのある闇丸。復活希望の声は高いけど、復活しないのかにゃ。でもネオポケでは使えるよっ！



●PN／河見恵（東京都）
確かにずいぶん前から裏コマンド出まわってたねー。こっちもびっくり（笑）。刹那楽しんでね♡



●PN／草庵京花（青森県）
そういえば社、誕生日だったんだよねー。何歳になったのかな？ って、それはいっちゃダメか…。



●PN／谷川あざみ（愛知県）
あけおめでーす♡ 何かこの人たち、寄席に出てくる人に見えるんだけど…ざぶとん１枚（笑）！

PaoPao賞



★PN／犬神忍（福岡県）
なんかめっちゃカッコいい雰囲気の２人ですな！ 闘いの予感を感じさせられる１枚ですわ♡

オープンテラス

「KOF'98」でチャン、チョイ、チンの3人でチームを組んでいると、友達が必ず「全員ルーレット?」といってくる。失礼な!!　この3人でチーム組んじゃいかんか?●PN=ビリー犬（大分県）／まったく失礼だ。人それぞれの美的感覚は尊重すべきだ。…って、そういう問題じゃない。（中嶋）

編：12月号のYoshimiさんのお便りに多くの意見が寄せられました。隠れゲーマーの理由はそれぞれ色々とあるのでしょうが、くたくたさんの場合、自分もまわりも楽しくなれて一番望ましい形に収まったのかも。人によっては、いえばすむという問題ではないのかも知れませんが、皆さんもいろんな人の意見を参考にして、自分にふさわしいゲームスタイルを探してみてはどうでしょうか。（中嶋）

強敵あらわる!　その名もえびせんおばさん

この前、近くのゲーセンに『KOF'98』をプレイしにいった時のことです。

最終ステージでオメガ・ルガールと闘っている途中、店員のおばさんがでかいお菓子の箱を持ってきて、突然「どのお菓子がいい?」とたずねてきました。私は突然のことに驚き、闘っている最中なのに何をいうんだこの人…と思いつつも、無視するのも悪いので一番手前にあったえびせんべいをもらいました。

そしてはっと思い出して画面を見ると、オメガ・ルガールがぴかーん、と光ったではありませんか!　当然私は手を放していたのでガードする暇もなく、おもいっきり超必を食らってしまい、最後のキャラがKO負け。

ショックのあまりえびせんべいを食ってやれっ!　と思って袋を見ると、そこには何と「ザマー見ろ」の文字が。ア然として振り返ると、そこにはおばさんの姿はなく…。そして店に響く悲しい声。

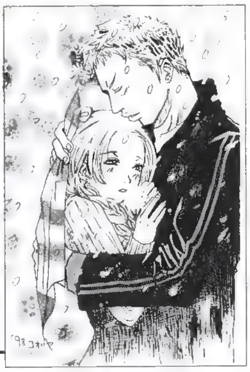
「コンティニュー!」

★PN／梧なお（北海道）

編：なかなか謎なおばさんですな。まあ、ゲームの邪魔だけは困りものですが、おばさんなりのコミュニケーションの方法だったりして。それにしても、ボス戦の最後のキャラの時に現れるなんて、もしかして、ずっと機会をうかがっていたのでしょうかね。（中嶋）



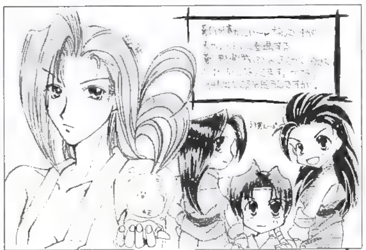
●PN／麺屋さきち（愛媛県）
冬場は体動かすのがつらいからね。コマンド入んないのも冬のせい。やたらと眠くなるのも冬のせい…。



●PN／コオリヤ少年（滋賀県）
風邪は治ったかい?　クリスマスすぎちゃったけど、寒い中でも熱い兄妹でOK!　ほほえましい♡



●PN／木村衣里（北海道）
豪雪地帯ですか…。めっちゃ寒そうですにゃ。月華2、もうプレイできました?　感想教えてね。

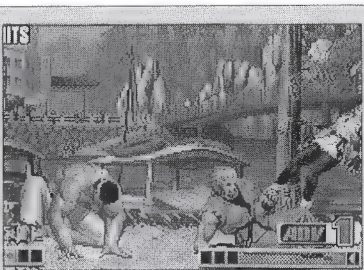


●PN／柊弥生之介（大阪府）
確かに。あの方々は一体何者なのか、それは私も知りたい…。かなりおいしい役だったよね（笑）。

ストーリーアルバム

酒におぼれて生活が…2人の苦労話!?

12月号28ページ中央付近の写真。



リョウ「オイ、ゴロー!　酒買ってこい酒!!　ヒック」
大門「お願い、あなた!　お酒ばっか飲んでないで、働いてちょうだい!!」

●PN／ドリーマー小野寺（秋田県）

編：酒びたりのリョウに、土下座して頼む大門…。涙を誘われる光景ですな。苦労してるね、みんな…。てゆーか、君たちどういう仲!?（片山）

悪魔の力を身につけた!?　ハイデルンの驚異!

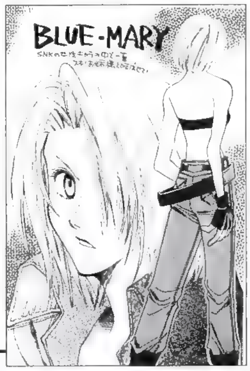
12月号42ページ、ハイデルンVSチョイ。

なんとハイデルンからデビルな羽根が!!　実は悪魔（ハイデビルン：吸血鬼or吸精鬼科）だったのか!?　ちなみに今回は、ビール会社「デビール」より新発売の黒ビールのCMだったとか…。



★PN／河村無主（岐阜県）

編：すごい!　ちゃんと2枚羽根が生えてるよ!!　どこから出たんだ、てゆーか人間じゃないね、すでに（笑）。ハイデビルンって、何か可愛い響きだな（笑）。（片山）



●PN／清白アキ（茨城県）
クールでナイスバディで、いうことなしって感じなお姉様だよにゃ。腰のラインが素敵すぎだよ〜♡



●PN／牧野真（埼玉県）
何だかほほえましい光景ですにゃ。特に、お札はられてる守矢がいい味出してます（笑）。可愛いぞ。

『幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～』。担任の教師が一言。「お芝居?」。●PN＝都小町（東京都）／っていうか、あの長いタイトル何とかなんないんすかねー。『月華2』じゃ駄目っすかねー。行数オーバーしちゃうしねー。でもメーカーチェックにゃ逆らえないしなー。（中嶋）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

一度でいいからいわれてみたい言葉

たまにこのコーナーで「ゲーセンで女のくせにって…」とおっしゃる方々がおりますが、その人たちはまだいいです。私なんか、通ってるゲーセンで完っペキに〝男の子〟だと思われているんです。

この前なんか〝女性用ゲーム台〟でプレイしようとしたら、きれーなオネー様が笑顔で「ボク、ここは女の子用だから、違うところでやりなさい♡」といって私を押しのけて、楽しそーにアスラを使っていました。…ヒデェ。私も一度でいいから「女のくせに…」っていわれてみたいです。

これを読んでる方々。人を見かけで判断してはいけません。クリス君だってあんなにかわいい顔して「ハイっ、死んでください♡」とかいうじゃないですか！ いおりんだって嫌いなものが〝暴力〟だったりするじゃないですか!! 完っペキ男に見えても、実はスカートとロン毛の似合わないゲーム好きな女の子かもしれないじゃないですか!!（ちょっとムリがあるかな?）ゲーセンでそういう人を見かけても、逆クリスだと思ってあたたかく見守ってやってくださいネ。

★PN／水無月刹那（福井県）

編…似合わなくたってい～んです。とりあえず、〝女の子〟の基本は〝長い黒髪にひらひらのスカート〟だと私は信じています。思いこみに負けず、れっつどれすあっぷ！

そうすれば、男の子に間違われることもなくなるんじゃないかなぁ？ まさか、スカートはいてる人に向かって〝ボク♡〟とはいわないでしょう。…たぶん。（山﨑）

次々に出現するネオジオキャラ信徒

11月某日、池袋のゲーセンで月華2の順番待ちをしていた時。しばらく他の人のプレイを見ていると、嘉神を使う人がいました。そのとたんに後ろから「きゃー♡ 嘉神様ぁ♡」という声がして、見れば女の人が一人、熱心に〝応援〟しているところでした。一人で、叫んでいるので、とても怖い。

世の中いろんな人がいる…そう思いながら自分のプレイを終え、見物人になっていると、友人たちがきていたので一緒に見てました。すると、さっきの女の人が私の友人に「嘉神と刹那、どっちがかっこいいと思う?」というようなことを問い、まさか自分に話しかけられているとは思わなかった友人は「え? …えいえず、とまどってました。

まさか、ウワサのオロチ教、アスラ教に続いて、嘉神教まで現れたんでしょうか? 月華には現れないと思ってたのに…（笑）。

●PN／水無月咲夜（東京都）

編…てゆっか、12月号のアスラ教徒と同一人物なのでは。なんか、行動パターンが同じような気が…。それにしても、ネオジオキャラって信徒がつきものなのね。（山﨑）

アル閑フリークさみさんの12月号の意見について

12月号での、アル閑フリークさみさんの〝スケブを頼む人の大半が作品を買ってくれない、経済的に大変なことを分かって欲しい〟という意見について、私の意見をいわせていただきます。

同人誌即売会では、通りすがりにちょっと気に入った絵があればスケブを頼む人が多いのです。中にはそのためだけにきてるような人もいます。しかし、〝スケブを頼む前に物を買う〟というマナーはありません。たくさんのサークルの中で、自分の絵を気に入ってくださった方に感謝の気持ちを表してもいいと思います。それがいやなら、物を買った人だけにスケブを描いて、他は断ればいいのです。

それと、意見にあった「同



●PN／佐々木ひゅう（大阪府）
洗濯中のビリー。タバコのにおいってつくと大変だにょ…。しかし小さいシャツだな、誰のなんだ?



●PN／こあくまマツ（北海道）
相思相愛のカップルってわけやね。いいな、こういうの…見ていてほっとするよ。幸せでいて欲しいね。



●PN／ハチス・ナオ（宮崎県）
お美しいちづるさん♡ 巫女さんっていいよねぇ。お姉さんのお名前は未発表なのですわ～（涙）。



●PN／月竜－AIR（神奈川県）
カッコいいよね！ これぞ日本男児という感じ。いつまでも強くて優しいチャンプでいて欲しいね。



●PN／梁城水月（東京都）
あけましておめでとーなの♡ 今年も彼らにいっぱい活躍してもらいたいよね。マジで…。



●PN／浦町ちくわ（宮城県）
うひー！ 怖いですね、山崎さん。見てる方が痛いですぅ～。…でもこういうの似合うね、この人。

オープンテラス

刹那は技名が簡略化しやすい、編集部にとっていい奴だ。反面、響は簡略化しにくい、ちょっとヤな奴だ。●PN＝真星紅零斗丸（福岡県）／いやいや、響なんて可愛い方だ。『侍魂2』なんてアスラとかリムルルとか磐馬とか…。もはや簡略化なんて贅沢はいわない』っていうか、フォントにない文字使うの禁止！（中嶋）

人はお金がかかるのを分かって欲しい」というのは筋違いです。同人は趣味でおこなうもので、趣味とは〝金銭的に支障をきたさない範囲のモノ〟だと思います。また、「このゲーム（orキャラ）のためなら金など惜しくねェ〜」という熱い気持ちでおこなっている人も少なくありません。

最後に、〝物が売れない〟と嘆く方は、自分の作った作品を客観的に見た時に、自分ならそれを買うかどうかをよく考えてみてください。

●PN／ほんの老婆心（静岡県）

編：他、何人かの方から同様のお手紙をいただきました。

人それぞれ考え方は違うし、自由です。どちらが正しいかなんて誰にもいえません。

ただ一ついえることは、これは12月号で私がいいたかったことでもあるんですが、何についても〝礼儀〟を失ってはいけないということじゃないかと思います。（山崎）

キャラ♥レター

マリーさん、あこがれてます♡ だから、私のお願い聞いて…

マリーさん、こんにちは！　私は最近マリーさんのことが好きになりました。

前は舞みたいになりたいと思ってたけど、今はマリーさんみたいになりたいです。

美人だし、スタイルいいし、コマンドサンボかっこいいし…。

そこでぜひ、私を弟子にしてくださいませんか？　マリーさんのコマンドサンボ習いたいんです！　お願いします！

それからあともう一つ…。

私に竜二を紹介してくれませんか？　そして私と竜二の愛のキューピッドになってください♡　ついでに竜二の調査結果も教えてください♡

では…GOOD BYE♡

●PN／みいちゃん（埼玉県）

編：かなり〝みえみえ〟なお便りですが、なりふり構わないところがいいですね。以前は舞だったけど、今はマリーだけにあこがれているのだから、竜二を紹介して欲しいという一連の流れに〝巧妙なしたたかさ〟を感じます。でも愛に恥や外聞は不要…。頑張って♡　（稲葉）

いつも笑顔をありがとう 大好きな拳崇!!

大好きなけんち（拳崇）へ♡

誰が何といおうと、けんちのコトだけ好きだヨ♡

'96年に初めて見たけど、それからずっとこの気持ちだけは変わらない。'94年のけんちも'95年のけんちも…、今のけんちも全部大好き♡　ちょっとドジなトコや、たまに見せてくれるかっこいいトコも大好き♡

けんちの一番好きなトコはね、嫌なことを全部忘れさせてくれるくらい元気な笑顔だヨ。

その笑顔があるから私は頑張れる。だからずっと変わらないけんちのまま、私に笑顔を見せてね。

そしていつか中国に連れていってね。

一緒に肉まんを食べようね。約束だヨ♡

●持田知子さん（大阪府）

編：拳崇に対する思いに満ちあふれた、好感の持てるお便りですね。笑顔が好き…というシンプルな発想は、えてして屈折した指向を持ちがちな現代社会において、大変貴重です。　（稲葉）



●PN／カトリマット（宮城県）
こちらこそ、いつも投稿どうもです♡　今年もよろしくね！　楓が握りしめてる守矢が可愛い（笑）。



●PN／円城寺ミカ（群馬県）
こ…殺されていいですか（滅）!?　いやもー、全国一万人の男性ファン秒殺決定。お姉サマ素敵…。



●PN／やなかこたろう（大阪府）
いつ見てもほほえましい2人ですね！　元気なリムと静かな閑って何げにお似合いかもね。可愛い♡



●PN／架廉龍（宮城県）
初投稿センキュ！　カッコいいですよ、刹那。ナギちゃんも素敵すぎだし♡　テスト頑張ってね−！



●PN／佐山和泉（北海道）
羅刹のキャラって、何か修羅とは違う色が出ていていいよね。テスト頑張れ！　私もお仕事頑張る…。



●PN／東ゆう（新潟県）
うわー何か「そういやそうだわ」って感じ…。この時期って結構追いこみだけど、みんな頑張ってね。

オープンテラス

『KOF京』の設定原画見ましたが、学ランでギター弾いても何もカッコよくないことが分かりました。●PN＝山瀬優司（愛知県）／いやいや、あれはホスト化が進み楽器なんぞ弾いちゃいない、日本のバンドマンたちへの一種のアイロニーと見た。たとえステージ衣装が学ランでも、ロックする魂さえあれば…やっぱ駄目っすね。（中嶋）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！　イエ〜イレッツシング！

男前でちょーしコキ社のテーマソング！

元歌は「ミッキーマウスマーチ」です。よくこんな替え歌をして楽しんでます♡　社の歌です。短いですが、クセになります。

ぼくらのチームのリーダーは
社 社 ヤッシー社
強くて マッチョで 男前
社 社 ちょーしコキ

●PN／花畑忍者朝夜（東京都）

編：確かに超短いけど、その分覚えやすくてかな〜り耳に残るね。仕事中に思わず口づさんでしまったよ。

明るいミッキーの曲をバックに胸を張っているリーダーの笑顔が頭に浮かびます。何だかすごくおかしいのは、私だけだろうか…。（片山）

ぬれぎぬを着せられた真吾の涙の歌…

「ドラえもん」のオープニングテーマから、真吾のかわいそうな歌です。みなさん、5行目一発で歌えますか？　早口…。

あんな技いいな
できたらいいな
荒咬み 鬼焼き
いっぱいあるけど
九傷 琴月 大蛇薙
教えてくれない
草薙さんはいつも逃げる
学校放火 許せない
（誰だっ 草薙さん―!?）
なぜだ
俺が退学 ぬれぎぬだ

●PN／朝日健太郎（大阪府）

編：明るい曲がさらに涙をさそうね。放火は罪が重いぞ…。頑張ってね、真吾ちゃん。

早口のところ、私は1発で歌えなかったよ（涙）。てゆーか無茶（笑）。（片山）

新選組内部の騒動？ぶちキレた鷲塚!!

T.M.R.の『HOT LIMIT』の改造曲。

天野さんの悪口かと思いきや、2番くらいから鷲塚と小次郎の口ゲンカになってます（というか一方的にわっしーキレてます）。本命キャラをマユ太とバカにすんのはちょっと…。

鷲塚：変態！
奴が今年も出てくる
生足 フンチラ 天野漂
フンドシ見えて
嫌気がさしたら
最終狼牙で殺れ！ 爽快！
疾空殺と虚空殺パクられた
小次郎さんにパクられたよ
（涙）
骸はゾンビだ禿鷲もってるし
どう考えたって紫鏡じゃん
小次郎はモテすぎだ
まじで何かちょっとムカつく
「オレだってイイ男だろ？」
いいたい でもいえない
ハズかしいから
小次郎：ぜったい
年をゴマかしている
マユ太 ロン毛の十字傷
若返りしても前髪うすい
如月影二といい勝負!?
疾空殺と虚空殺パクったと
慶一郎がブチ殴ったよ
「フケ顔野郎 前髪うすい奴」
いったらビンタをされまくりだ
「三十路近いの怖いか？」
一度 奴にいいたい
マユ毛濃いね本当に
一度はマユぞりをした方がいい
天野：よせ！ 小次郎
悪口いうなよ
アイツのコワさはトルネイド
キレて誠を出してくるからな
半殺しじゃあすまないぜ
鷲塚：うるさい！
誰がマユぞりするかよ

愛すべきゲームたち

私の愛すべきゲーム。それはやはり『KOF'98』です。

この作品は『KOF'97』までのストーリーを重視した（？）ゲームではなく、『対戦格闘ゲーム』というジャンルの『対戦』に重点を置いたゲームだと思います。

理由は大きく分けて4つ。1つ目はもちろんキャラの豊富さ。旧キャラの復活、そして裏キャラを含めれば史上最多の総勢51名！　もうこれだけで絶句です（笑）。

2つ目はシステム改良。両モードの均等化をはじめ、前作までの強すぎたコマンド投げや画面端の空中ガードの弱体化によって、より白熱した試合が楽しめます。

3つ目は新システムの追加。『ルーレットチームエディットシステム』により、ランダムで色々なキャラが楽しめるのでなんだか得した気分♡　また、『アドヴァンテージシステム』のおかげで不利な状況でも逆転する可能性が高くなり、つねに気が抜けません。

そして4つ目はキャラ性能のバランスがよく、前作よりかなり均等になったということです。また、ストーリーが存在しないため、新規も含めた幅広いユーザーの支持を得ることができます。そういった意味ではKOFの真のウリ、あるいは原点に戻ったような作品といえるでしょう（私はKOFシリーズのストーリーは大好きでしたけど…）。

さらに旧作品からキャラだけでなく音楽も復活。エンディングのスタッフロールのモノクロイラストから感じるKOFの歴史の重み。まさにKOFシリーズ5年間の集大成的作品としてふさわしいゲームだと思います。

★PN／蒼い月（千葉県）

編：思い切ってストーリーをなくしたことがファンの間で賛否両論だった『KOF'98』。KOFの当初のコンセプトは、蒼い月さんのいう通りSNKの人気キャラ夢の競演がメインで、ストーリーを楽しむというゲームではなかったんだよね。でもその後、ストーリー性を加えたことにより格ゲーに新たな風を吹きこんだのも、また事実なんだよなぁ。果てさて、世紀末のKOFはいったいどうなる？（上原）



●PN／楠木楓（東京都）
今月は受験生多いな…。大丈夫だと信じていれば、普段以上の力が出るものさ。要は気合いと根性!!



●PN／みずさわ巡（新潟県）＆綺染らんる（宮城県）
合作ありがと♡　2人のリムが可愛い！　でもコンル怖いです…。

マユ太イコール男らしい
前髪うすいとバカにする奴は
最終狼牙で殺そうか?
小次郎：そんなに怒ると
前髪へるぞ

本当のことをいったまでだ
前髪　月華でとてもうすいね
アンディのあと追いできそう
だ

★PN／文月らるい（岡山県）

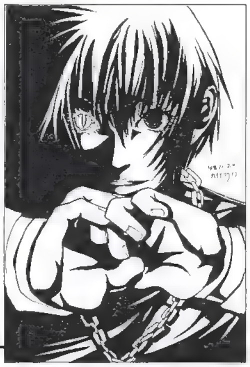
編：「殺れ！　爽快！」が個人的ヒット。鷲塚って一体。
　小次郎さんのクールさもさることながら、こっそり小市民っぽい天野さんがいい感じ。楽しい人たちだ。（片山）



●PN／カイナマグロ（神奈川県）
オロチクリスって瞳に特徴が表れてるような気がするにゃあ。就職活動、頑張ってね～！　応援♡



●PN／琴音秋華（福島県）
覚醒前の楓も使えてよかったね！　元気いっぱいなあかりちゃんが可愛いにょ♡　カメもいいね（笑）。



●PN／閑紅（兵庫県）
呪いなの（笑）？　ともかく、初投稿ありがとー！　閑丸はねー、もともとイラスト少ないのよ…涙。

●PN／氷川あづみ（広島県）
今月は刹那の投稿数が一番多かったです…この手の男にはみんな引かれるんでしょうかね（笑）。



●PN／神奈晶（愛知県）
これこれ、授業中に内職はいかんよ（笑）。サイキックなアテナって、何かカッコ可愛いよね♡



●PN／新谷迂生（岡山県）
合格おめでとう！　今後も投稿待ってます♡　しかし…どんな夢見てたか分かりやすい人ね（笑）。



オープンテラス

『KOF'98』の特殊エディットに京、真吾、アテナの学生チームがないのは、やはり京サマ信者からクレームがくるからですか?●PN＝YUTT（滋賀県）／いいかげん、そろそろ留年ネタにも新展開が欲しいものですな。というわけでSNK様、次のKOFの京には特に期待してます。退学→お水→極道パシリ→東京湾…といったローリングストーンな連係とか希望。（中嶋）

ゲーム用語辞典【の～ひ】

【の】（ノ）

野中政宏【のなかまさひろ】：草薙京を演じる人気声優。おもな出演作品は『KOF'98』に『'97』に『'96』に…。
●PN／脂肪の皮をかぶった狼（埼玉県）

ノーマル：覚醒や暴走をしていない普通の状態のことをいうが、恋愛対象が人間の異性に限られるという意味も持つ。
●PN／赤い扉（北海道）

【は】（ハ）

背景【はいけい】：何気にマイナーキャラの同窓会会場。
●PN／死相霊滅（青森県）

バイス：大きいことはいいことだ。
●PN／谷間に潜む虫（秋田県）

ハイデルン：飛んだり跳ねたりと、やたらとせわしない暗殺術を使う傭兵。
●PN／タンゴ（石川県）

ハイパーネオジオ64：CDZほどではないが、やはり見つけるのが困難なレア筐体。
●PN／意識牙（大阪府）

覇王丸【はおうまる】：毎回男女を問わず、命なり魂なり身体なりを狙われてしまうSNKキャラでもー、2位を争うモテモテ男。シリーズ皆勤賞ながらも、とうの昔に主役の座は引退したらしい。
★PN／どくいぬ（広島県）

ハゲ：チャン、チョイ、Mr.BIGの容姿を表したもの。人によってはアンディ、ビリーも含む。
●PN／るむるる（千葉県）

裸【はだか】：衣服を身につけていない状態。格闘においては無防備で危険なのだが、考えなしに露出度ばかりが異様に高いキャラも多い。
●PN／和民（鳥取県）

服部半蔵【はっとりはんぞう】：いわずと知れた正統派忍者キャラ。出演作品はサムスピシリーズと…えーと、他にも何かあったような気が…。
●PN／RTFM（東京都）

ハメ：プログラムの欠陥から本人の力量不足と、さまざまな原因により脱出不可能な状態になること。人によっては自キャラの体力が減る攻撃すべてをこう呼ぶことも。
●PN／水子召喚（茨城県）

ハワードコネクション：サウスタウンの経済を支えるほどの大企業であるが、何をやっている会社なのかは謎。
●PN／タカシ・覇我悪怒（神奈川県）

半ケツ【はんけつ】：今、ジョーとアスラの間で静かな闘いがくり広げられつつある。
●PN／ぢるお（兵庫県）

バンド・オブ・ファイターズ：「人気キャラにバンド組ませればさらに人気出てウハウハ」的短絡思考があったかどうか定かではないが、最近では「なかったこと」になっているらしいマネキン。
●PN／デス太郎（兵庫県）

反面のアスラ【はんめんのあすら】：修羅に比べてあまりケツケツいわれないのは、出すも何も、すでに半分裸だからであろう。
●PN／菊地翔壱（鹿児島県）

【ひ】（ヒ）

卑怯者【ひきょうもの】：勝ち逃げする者、待ちに徹する者、俺の体力を減らす者。
●PN／絵人間（神奈川県）

ひざ地獄【ひざじごく】：ジョーのC投げ。名前通りトランクスの隙間から「地獄」がのぞく。
●PN／りえ★しらい（新潟県）

ビッグ・ベア：プロレスラーなのに、超必殺技が投げではなく火吹きという非正統派ぶりが復活できない要因か。
●山本孝幸さん（愛知県）

必殺技【ひっさつわざ】：必ず殺す技と書くが、食らっても誰も死なない。
●PN／野田紀和（埼玉県）

ビリー・カーン：ギースに仕えたりクラウザーに仕えたり、何かと世渡り上手な棒使い。
●PN／YUTT（滋賀県）

ヒロイン：必ず誘拐される。その後性格が180度変わってしまうかは未確認。
●PN／桐生悠樹（京都府）

次回の募集は【ま～む】です。（詳細はP.111）

骸：死臭漂うダークな印象で、ゾンビ好きな私のハートをゲッチューだったのに、エンディング見たとたん私の恋は終わった。軽い男は嫌いだ。●PN＝コード：ベロニカ（奈良県）／っていうか、空まで飛ぶゾンビ（?）は史上初ではないであろうか。あの、さながらシューティングのごとき自機の飛びっぷりにはちょい感動かも。（中嶋）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ!! みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

もっといろんなキャラを出して！

『KOF』のラジオドラマについてなのですが、なんだか毎回同じキャラしか出てないように思います。

確かに、そのストーリーにそったドラマを作り上げることが第一だと思うものの、あんなにたくさん個性を持った素晴らしいキャラクターがいるのですから、ゲームだけでなくこういった面でも活躍させて欲しいです。

私の個人的なわがままかもしれませんが、やっぱり『KOF』はキャラの多さが魅力です。『98』になってさらにグレードアップしましたし、ストーリー的に見れば主人公は京であるとはいえ、出場している全員が主役だと思います。ゲームだけで終わらせるには惜しいキャラがたくさんいます。

ラジオドラマでも、全員は無理としてももっと大勢キャラが出てもよかったんじゃないかな、と思います。

●PN／ドリーマー小野寺（秋田県）

編：ラジオドラマは、ゲーム中では見られないキャラたちの活躍が聴けるのが魅力の一つでです。だから色々なキャラの話を作ったり、登場させて欲しいというのもよく分かります。

それこそ『KOF』でしかできない話が作れるだけに、ぜひ色々やってみて欲しいものですね。特殊エディットチームをネタにして作る、とか。（山崎）

GCふっとばしは必要ですよ

12月号のゼータZさんの「ガードキャンセルふっとばしは必要ないのでは？」という意見ですが、僕は「ガードキャンセルふっとばし」は必要だと思います。

確かに、フィニッシュで決められると腹が立ちます。しかしそれを〝読んで〟空ジャンプからの投げをねらえば何も問題ないと思います。僕の家の近くのゲーセンではほとんどみんな使います。これ一回で流れがガラリと変わります。

僕は緊急回避の方がいらないと思えるくらいです。回避しても有利にならない場合もあるからです。みなさんはどうお考えでしょうか？

●伊藤雄喜さん（秋田県）

編：12月号のゼータZさんのご意見に対するお便りです。

他にも「GCふっとばしを交互にやるような単調な対戦になることもあっていや」という賛成意見や、「ラッシュで動きを封じられたら、初心者には他にどうしようもない」という反対意見もいただきましたが、どーにも難しい問題のようです。

GCふっとばしは、中級以下の腕前の人たちの救済策なのか、それとも単調な対戦を助長してしまう要素なのか。結局は使う人間に判断がゆだねられてしまうわけですが…さて？（山崎）

コントローラーをもっと入手しやすく

先日、私の純正ネオジオコントローラーが壊れ、家から少し離れた大きなおもちゃ屋さんに修理を頼んだのですが、いい返事をもらえませんでした。

そこでコントローラー一つくらいの修理がなぜできないのか尋ねてみると「ここでは直せないのでSNKに送って修理するから時間がかかる」とのこと。見積もりを立ててみると、新品なみの値段になってしまいました。

そこで、少し高くても新品を買いたいと答えると、「新品は数がないに等しく、もしかすると生産していない」とのお答え。これは〝コントローラープロ〟も同様だということでした。

コントローラーはゲームを遊ぶための必要最低限の周辺機器の一つです。確かに今はソフトの数も減り、PSやSSのユーザーが多いのが現状ですが、ネオジオユーザーが少数であれ、いるのもこれまた事実です！

近頃はネオジオポケットに力を入れているようですが、元祖ネオジオにも愛の光をもっと当ててください。

●PN／ペペロンチーノ岡村（新潟県）

編：本誌の〝売買＆交換〟のコーナーを見てみると、相変わらずコントローラーやメモリーカードなどの周辺機器の需要は高いように思います。まだまだ現役のハードなのですから、なんとかならないものでしょうかねぇ。（山崎）



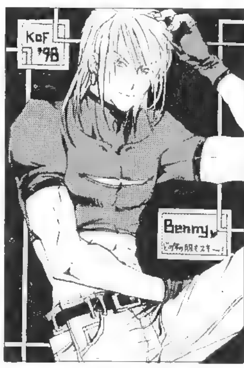
●PN／松永よく（香川県）そうなの、リョウのイラスト少ないの…（涙）。カッコいいのにねぇ。みんなもっと送るがよし！



●南素さん（山口県）はじめましてです♡ ちょっぴり大人っぽくて可愛いリムですな。他の人のEDも頑張って見てね！



●PN／聖あくえ（千葉県）今月2番目に多かった小次郎さん。バリバリ使うしか!! 使い続けることが上達する近道だと思うよ♡



●PN／天城りす（東京都）いい男は何を着ても似合いますからね♡ てゆーか今年の服は露出度が…きゃ（滅）。いいねぇ…。



●PN／幽月祐（静岡県）黒ピエロさんには一度お会いしましたが、同じく惨敗しました…修行を積まねば。お互い頑張ろう!!



●PN／諏訪りょうた（岡山県）1文字違いでえらい違いだ…。でも両方可愛いのはなぜ（笑）？ 覚醒前も使ってやってくださいね♡

オープンテラス

自分の技名に自分の名前を入れる人は大好きだ。例・ラルフ、クラーク、ブライアンなど。●PN＝ブライアン・ガ○ラー（愛知県）／私も大好きだ。だって分かりやすいもん。やはり人として技の1号、力の2号ですかい（古いー）。別にいいじゃん、『草薙キック』とか『庵ひっかき』で。覚えやすいし、編集も写植屋さんも大喜びだぞ。（中嶋）

よろず質問＆要望コーナー

『KOF'98』でタケシ＆ミカが出ますが、まわりのゲームの音がうるさくてタケシが何といっているのか分かりません。教えてください。●PN／キングファン（大分県）

タケシ：「タケシでーす」
ミカ：「ミカでーす」
タケシ：「ちょっとごめんよ～」
ミカ：「失礼しま～す」
ミカ：「タケシくん、はいホットコーラ」
タケシ：「ばかヤロー、今渡すんじゃねーよ」

などのセリフがあります。（SNK宣伝課）

サムスピの『剣客指南パック』や、SSの「KOFベストコレクション」のような、『KOF'94』と『KOF'95』を合わせたソフトはPSでは出ないんでしょうか？　DCのソフトでもいいんです。ぜひ出してください！●PN／草伽さくら（山形県）

う～んそうですねぇ、今のところ何ともいえませんが、可能性がないこともないんじゃないでしょうか？　とりあえずDC版のKOFに期待してください。（SNK宣伝課）

『KOF'97』のオロチの声優さんって誰ですか？●PN／碧夜庵（茨城県）

クリスと同じで『緒方りお』さんです。（SNK宣伝課）

『ネオジオ特選同人誌コーナー』には18禁本は送ってはいけないのでしょうか？●田中淳子さん（東京都）

基本的にはネオジオ系の同人誌はなんでも受けつけてますが、やはり小さいお子様も見ているということで、その辺を考慮してください。あとはコーナーの紹介文を参考にしてくだされ。（NF編集部）



●PN／ボブチーム（岡山県）
お姉様脱衣!?　嬉しいけどヤバいような♡　まあゲームだからね、多少人の道外れてたって…（汗）。



●PN／朝夜流海（東京都）
なんかカッコいいぞ、ビリー。全体のバランスと、その目の冷たさが何ともいえんわ…（笑）。

ビバみみずく！



ナギかわいそう…。しょせんは食べ物だったのね。そこに愛はないのね…よよよ。ところで、ナギはフクロウらしいぞ。タイトルは分かりやすく書いてくれていれば、どこに書いてもOKだよん♡

●PN／牧野真（埼玉県）

牙神なら"髪"



ナコリムもナイスバディにあこがれるんですかねぇ？　とりあえず女性（一部除く）なら、一度くらいは試してみたいよなー…。八角さん、ちょっとうちまで出張してこない（笑）？

★PN／蒼流いさな（宮城県）

しっきょん



なんかやたらフレンドリーな守矢が可愛くておかしいです。全然シリアスちゃうやん（笑）。てゆーか相手が違いますがにゃ。守矢って、なーんかボケ役多いのよね…。そういうキャラなのか!?

●PN／カトリマット（宮城県）

恐怖の連続技



確かにこれは10割いきますわ（笑）。マジで最強連続技だね。てゆーか、こんな山崎さんと対戦するのいやだわ（笑）。PN書いてないので本名で載せちゃってるけど、いいのかなぁ？

●守田久美さん（愛媛県）

オープンテラス

『めろんちゃんの成長日記』。デフォルトにするとキャラ名が「はんぞう」に…。さすがADKだー！★PN＝ニンジャCOP（北海道）／忍者といえばADK、ADKといえば忍者。たとえ世界を敵にまわしても、これだけは決して譲れないでしょう。ADK様、ぜひともニンマスの続編を！（中嶋）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

マンボを踊る50歳の親父…

『KOF'98』の草薙柴舟の都牟刈の時のセリフが何度聞いても「マンボ!!」にしか聞こえません…。

実は隠れた趣味としてマンボを踊り狂ってたりして…。恐るべし50歳。

●PN／みずしまちはや（埼玉県）

編：一瞬、柴舟が「ウッ!!」とかかけ声かけながらマンボを踊ってる姿を想像してしまいました。いや、なんかすごく似合うかも柴舟…。空耳度は88点進呈します♡ （林）

木下課長って一体、誰!?

幻十郎の「猪鹿蝶!!」が、早口で「木下課長!!」といっているようにしか聞こえない。のは、私だけらしい。

そんな彼は粋ですか？

●PN／こねこね庵（岐阜県）

編：なんで幻十郎って空耳多いんだろうね。粋な男は空耳が多いのかしらね？ ところで木下課長って誰？ イラストで描いてくれた木下課長想像図を載せられないのが残念です…。空耳度は85点でどうかな？ （林）

だいいちのごうかで焼き肉パーティ♡

僕の友達は『KOF'98』のオロチクリスの超必殺技のだいちをはらうごうかを出す時のかけ声が、「さあ、焼き肉しようね」と聞こえるらしい。

●PN／クリちゃん2号（滋賀県）

編：火力も強力そうだしなんだか楽しく焼き肉できそうだね♡ でも普通の人間がその焼き肉に参加すると暴走しちゃう可能性があるので注意とか（笑）。空耳度は92点進呈します！ （林）

新事実発覚!? オロチ寒がり説

『KOF'97』でのオロチの「さぁ無に帰ろう」が「さ〜むい帰ろう」と聞こえるんだけど。

ひょっとしてオロチって冷え症なのかな？ 服、着てないしネ。

●PN／氷雨翔（大分県）

編：冷え症だったらちゃんと服着なくちゃダメじゃん!! 冷える前に風邪引いちゃうって（笑）。寒いならなおさらだよ〜。空耳度は87点進呈でどうかしら？ （林）

ラッキー巨乳に大喜び!?

『KOF'98』のラッキーのDボタンの勝利ボイスが「巨乳だぜ！ イェー」に聞こえる。こんなことをいってると、来年が危ういかも。

●PN／がけっぷち（愛知県）

編：確かにKOFの女性キャラって巨乳な人多いけどね。かといってそれに見とれてたら負けちゃうぞ！ もしも貧乳相手の時はどうなっちゃうんだろう。空耳度は82点進呈!! （林）

空耳Q&A

『月華の剣士2』で、あかりが式神・天空を使う時の声が「先、いっとけ」にしか聞こえません。

「先、いっとけ」っとことは、あかりは後でくるの？ ってゆーか、何ていってるのか教えれ!!

●PN／ラスボスに変化（沖縄県）

編：確かに「先いっとけ！」って聞こえますね。もしかして、式神に先にいかせてしっかり先制攻撃させといて、自分は後でいってとどめ刺すとか（笑）。さすがは、あかりちゃんやることが違うよ、なんてね♡

…で、実際には何ていっているのかといいますと「かじっとけ!!」だそうです♡ なーんだ結局あかりちゃんってば先に式神にかじらせておいて、自分はあとからいって…（以下略）。 （林）

今月のお誕生日キャラ

あのキャラに出会えたことに感謝！ みんなの大好きなネオジオキャラの誕生日をお祝いしちゃおう！

HAPPY BIRTHDAY♡

1 JAN

舞ちゃんへ

舞ちゃん、お誕生日おめでとうございます。これからもその美しさ、そのすばらしいプロポーションで、僕をとりこにしてください。

●PN／舞ちゃんマスター♡（岩手県）

ギース様へ

ビルから落ちてから3回目の誕生日、おめでとうございます。いつまでも不死身でいてください！

●PN／トロ吹き（北海道）

愛しのレオナへ

『'97』EDで自ら命を絶とうとした時にはどうしようかと思いました（よくぞ止めた、部下！）。私はあなたが生きていてくれて嬉しいです。誕生日おめでとう。

●PN／海月彼方（京都府）

破沙羅へ

誕生日おめでとう！ 天サムでは完全にイロモノになってしまったけど（泣）、再登場を楽しみにしています。これ以上不幸にならないでね。

●PN／霜月都（京都府）

雪姉さんへ

お誕生日おめでとうございます。白き女神のようなあなたの誕生日までには、あなたで月華2をクリアできるように頑張ります。これからも頑張って！

●PN／葉月一七（神奈川県）

りりしくて健気なあなたをいつも応援しています。お誕生日おめでとう！ 守矢と幸せになってくれるといいな。

●PN／久遠汐里（東京都）

花諷院和狆へ

じいちゃん、誕生日おめでとう。今年でいくつかな？ 武士道烈伝以来会ってないですな。生きてるよね…。と、とにかくこれからも長生きでがんばってね!!

●PN／イトコンドリア（福岡県）

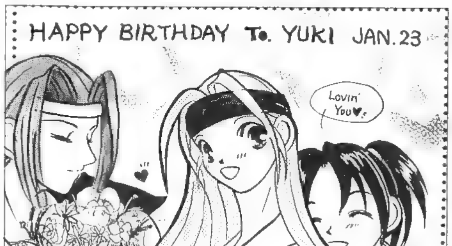
相川留美さんへ

お誕生日おめでとう！ 健気でかわいい留美さんに狂ってます。それと、この間は大量のボムをありがとう！

●PN／教官（香川県）

●PN／倉長行矢（福岡県）





●PN／白風つみき（埼玉県）



●PN／うどんこ病西（千葉県）

※1月生まれのおもなキャラ：1日不知火舞、7日リー・パイロン、9日花諷院和狆、10日レオナ、18日首斬り破沙羅、相川留美、21日ギース・ハワード、23日雪

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれないですね。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

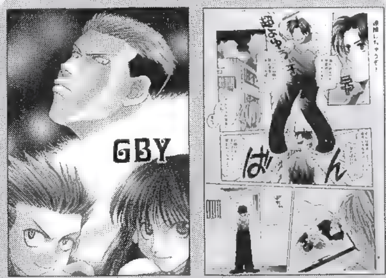
あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

Xゲーム



●真吾＆京のKOF'98本!!　仲のいい（？）2人が好きな人にオススメです♡／B5／オフ／P36／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒245－0005　神奈川県横浜市泉区白百合3－10－4　熊谷方「X」係（発行：RYU☆RYU）

GBY



●山崎中心の餓狼本!!　とにかく山崎づくしなのでファンは必見かも♡　基本的にはギャグです！／B5／オフ／P48／700円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒300－1235　茨城県牛久市刈谷町5－7－22　前田晶子（発行：牛久かっぱ祭り）

幕末浪漫ティックがとまらない



●覚醒楓×楓、守矢×覚醒楓などの楓中心の月華本。ギャグ有りシリアス有りと読み応えは充分です！／B5／オフ／P84／700円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒880－0934　宮崎県宮崎市大平東3－16－28　原田由紀子（発行：無敵のナイトクラビング）

海月空風



●風間兄弟中心のサムスピ本！　オールギャグです。火月がおバカで可愛いです！　そんな火月をからかって遊ぶ兄もいいカンジです♡／B5／オフ／P28／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒317－0064　茨城県日立市神峰町4－5－1　小田倉祐子（発行：人畜有害）

神様はここにいる



●社中心のオロチ四天王本。作者曰く、女子供に振りまわされる社と、壊れたゲーニッツがポイントとのこと!!／A5／コピー／P24／200円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒241－0005　神奈川県横浜市旭区白根6－19B－108　関水愛美（発行：LINKJAPAN）

となりの格闘家



●京×拳崇本。ほのぼのしてて可愛い2人が好きな方にオススメです♡／B5／オフ／P36／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒121－0816　東京都足立区梅島3－41－10　野村佳奈方「NF」係（発行：いけぶくろ・げっつ）

HEART L'arc～en～Ciel



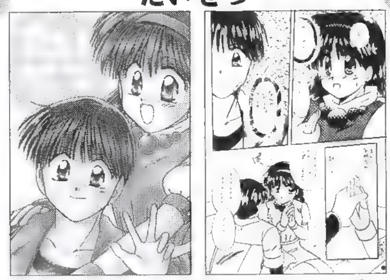
●作者オリジナル設定のオロチ八傑集がらみの社×シェルミー本！　ちょっとだけアダルトな雰囲気のところがあるかも？／B5／オフ／P88／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒039－4401　青森県下北郡大畑町上野96－65　若山有文乃（発行：胡式開運堂）

CRAZY GAME



●KOF'97ベースのエディット本。京以外のキャラがちょっと壊れ気味かも（笑）。オールギャグ本です！／A5／オフ／P60／700円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒852－8135　長崎県長崎市千歳町9－6　中島ちづる（発行：悪TIVE）

たいせつ



●拳崇×アテナ本！　ラブラブな2人がとにかく可愛い！作者曰くこのカップルが好きな人に読んでもらいたいそうです♡／A5／オフ／P36／300円無記名小為替＋50円切手＋160円切手＋宛名シール／〒463－0013　愛知県名古屋市守山区小幡中3－16－5　寺西さえ（発行：寛永通宝）

オープンテラス

右京、なぜ結核があんなに続いているのに毛は抜けない？　あのサラサラ髪、まさか増毛じゃ…。●PN＝イトコンドリア（福岡県）／肺を病んでも頭皮はいたって健康。何とも器用な病人ではありますな。そしてそれは、額の後退に悩む健康な人斬りにとっては至上のいやみだったりして。（中嶋）

オープンテラス

私の中でSNKの中村さんは「コスプレする社会人」です。●PN＝ミミズクのみーちゃん（滋賀県）／私の中では「テキパキと働いて、資料も原稿チェックも最速でくれる有能な社会人」です。いやいや、ホントっすよぉ（笑）。ところで『餓狼』の追加資料、まだっすかぁ？（中嶋）

文通＆募集コーナー

●ChrisにLove×2な人ボシュウ♡ とりあえずクリスのコト考えると夜も眠れないような人（笑）ボシュウです♡ 社、オロチが好きな人もOK。他は、閑丸、崇秀、楓好きな人もボシュウ中。社×クリス好きならなおよし!! 初回のみ80yen切手同封でお願いします。
〒800-0323 福岡県京都郡苅田町与原1-059 岩岡寛子

●京、シェルミー、真吾クンが大好きな方！ 文通しましょ！ イラ交しましょ！ ゲーセンいきましょ！ 年齢性別不問！ おもしろい方を待ってます！ 13歳、女。
〒814-0004 福岡県福岡市早良区曙1-2-24 多田五美

●コスプレサークル会員大募集!! 新設コスプレサークル「Fahrenheit」では、会員様をかなり切実に募集中です。年齢、性別、地域不問ですので、興味を持たれた方はお問い合わせください。80円切手同封だとうれしいです。
〒273-0865 千葉県船橋市夏見2-5-6-803 西澤直美

●サムスピ好きな方、一緒に本作りましょう。まずはお手紙ください。イラスト、ペーパー同封大歓迎。当方、右京Fanです。20歳、女。
〒739-0625 広島県大竹市御園台6-24 原田純子

●KOF、月華の好きな方、文通＆イラ交してください。近くの方は一緒にゲーセンやイベントにいきましょう。TELできる方大歓迎！ まめに長くできる方希望。年齢性別は問いません。返事は必ずすぐ書きます。よろしく！ 22歳、男。
〒192-0364 東京都八王子市南大沢1-18-8-202 秋田大輔

●KOFが好きな方、文通しましょう！ 特にシェルミー、紅丸、ジョー、ラルフ、拳崇が好きな方。できれば初回のみ80円切手同封で。14歳、女。
〒038-3305 青森県西津軽郡車力村牛潟鷲野沢73-1 工藤累香

●とにかく庵大好き♡って方、お友達になってください。年齢は問いませんが、なるべく女性の方、お願いします。初回のみ80円切手同封で。返事100％♡ 15歳、女。
〒321-3628 栃木県芳賀郡茂木町深沢1-65-1 太田節子

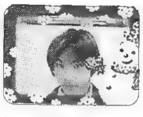
●KOFの女性オロチチーム（シェルミー、マチュア、バイス）やレオナが好き♡ という方、文通しませう。どヘタだけど、イラ交もしたいです。80円切手はいりませ〜ん。あ、サムスピの色やアスラ、月華あたりが好きな人もいいな♡ できれば15〜16歳、性別不問☆ 15歳、女。
〒884-0003 宮崎県児湯郡高鍋町南高鍋7272-8 猪又育美

●なるべく近くで、一緒にゲーセンとかいってくれる人募集してます。クリス、庵が大好きな人、お友達になってください。文通、イラ交もOKです。15歳、男。
〒502-0071 岐阜県岐阜市長良2435-192 武藤悠生

●神器＆オロチな人々が好きな人♡ キョオオオオ!! ってな感じで京サマ好きな人♡ 文通しましょう。年齢性別不問。FAX文通大歓迎！ 初回80円切手同封で。20歳、女。
〒275-0012 千葉県習志野市本大久保1-14-4 サンライズ津田沼11 203 長井千奈美

●真吾とクリスが好きな人、ぜひ私と文通してくださいっ!! 1度きりでもいいのでお手紙ください（年齢、性別不問デス）！ 10歳、女。
〒321-0165 栃木県宇都宮市緑5-7-4 小林かおり

SNK格ゲーマー彼女募集!!

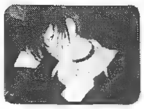


SNK格ゲーにハマりまくってる、そこの彼女！ 俺と一緒に対戦しよう！ 初回のみ80円切手同封で。プリクラも忘れないでね。

芦澤達也 20歳・男

〒421-3301
静岡県庵原郡富士川町北松野4069-19

月を見るたび文通だ！



KOF好きな方、文通してください！ コスプレイヤー様大歓迎♡（庵、京、真吾求ム！）年齢性別不問。初回のみ切手同封でネ♡

小笠原優子 20歳・女

〒339-0068
埼玉県岩槻市並木1-28-1-516

文通＆友達募集♡



格闘ゲームが好きな人、KOF！ という人、文通しましょ！ イラ交もできればおねがい。年齢性別不問。

比嘉清華（左） 13歳・女

〒904-2214
沖縄県具志川市字安ゲ名409 コーポ古謝203

●サークルをつくろう！ 私はイラストに自信がありません。だからイラストに自信がない人でもOK♡ また、素人の私にアドバイスしてくれる方々も募集♡ 女性のみで年齢＆県の近い方、お願いします。初回のみプリクラ＆イラストを必ず同封してください。返事は必ず書きます。14歳、女。
〒921-8031 石川県金沢市野町2-1-8 加藤鈴代

●オトモダチボシュー。しぇるみー、くりス、オロチな人がLoveな人。LETTERください！ 年齢性別不問でス。初回のみ80円切手同封してください。12歳、女。
〒202-0014 東京都保谷市富士町3-5-7-203 佐藤瞳

●月華、KOFが大好きな人、お友達になってください！ 特にオロチ系の人たち、ジョー、舞、そして小次郎様にホレた！ という方、ぜひお手紙ください!! 他にも好きなキャラ多いので、他のキャラもALLOK！ 同時に、私たちのサークル「サスペンス喫茶（笑）」のメンバーも大募集中です♡ 80円切手＆プリクラor写真同封で、お手紙ください♡ 15歳、女。
〒476-0011 愛知県東海市富木島町西山田1-1-1 20-620 鳥原道代

●KOFの柴舟、庵、ルガールが好きな人、僕と文通してください。男の子で年齢不問。たくさんのお手紙待ってます。12歳、男。
〒678-0041 兵庫県相生市相生4737-1 浜中健太

●月華の剣士が好きな方、文通＆イラ交しましょう！ ペーパー同封カンゲイ。AC＆PS幅広くOKです。初回のみ80円切手同封で。17歳、女。
〒177-0034 東京都練馬区富士見台1-5-4 遠山絵美

●相方募集中っ！ っちゅーことで、私の相方になってくださる方、一緒にサークル活動をしてくれる方を募集しています。KOF、月華、RB餓狼、その他のゲームもOKな方、私と一緒にいろんな道を歩みましょう（どんな道だ）！ 年齢、性別は問いません。80円切手もいりません！ 相方が欲しいのです！ かなり切実です。特に九州内の方、よろしくお願いします！ イラストを描かれる方大歓迎です。16歳、女。
〒863-1901 熊本県牛深市牛深町1-1-24-14 竹井和香子

●KOF'98が大好きで、特にクリスくん大〜好きという方、文通＆イラ交しましょう!! 年齢性別不問で、切手も不要です。返事は絶対に書きます!! よろしくお願いします。15歳、女。
〒352-0033 埼玉県新座市石神4-5-27 鈴木ゆかり

●アルフレッド、蒼月の好きな方、文通、イラ交しましょう！ もちろん、KOFキャラが好きな方も全然OK！ 切手はいりません！ お手紙ください。年齢性別不問です！ 14歳、女。
〒306-0121 茨城県猿島郡三和町駒込966-1 関麻莉子

●KOFとサムスピが好きな人、文通orイラ交してください。KOFはイオリLove♡ サムスピは蒼月がLoveです。切手いりません。年齢性別関係ナシ!! お手紙待ってまする。16歳、女。
〒845-0014 佐賀県小城郡小城町大字晴気2312 北島一美

●サークル「僕らの好きなもの♡」、（常時）会員様ボシューッ!! 基本的によろずですが、会員様にゲームFANが少なく、ちょっと寂しいのです。KOF、餓狼など好きな方、ぜひいらしてください♡ 詳しくは返信用封筒同封でお問い合わせください。
〒156-0054 東京都世田谷区桜丘3-30-3 今井ゆふ

●KOF大好きっ子募集でちー!! もーとにかく庵！ 勉強がなんだ!! メシ食わなくても庵食ってりゃ7000年でも生きてやるぜ!! とゆー方！ 文通してくり♡ 他にもオロチ軍やレオナなんかが好きっちゅー方もOKだっち。あ、ケンスウもね♡ うん。あとはサムスピ、月華。初回のみ80円切手同封でお願いいたします。お手紙待ってるでし♡ 返事100％、年齢性別不問!! 14歳、女。
〒731-0231 広島県広島市安佐北区亀山2-3-16 野村佳代

●師匠募集。イラストの師匠になってくれる人、イラスト描くのが苦手な私に指導してください。地域年齢性別問いません。イラスト同封してください。ゲームの使用キャラも書いてください。県内で20歳くらいまでの方なら性別問いません。友達になってくれる人も。初回切手同封でお手紙ください。14歳、女。
〒710-0132 岡山県倉敷市藤戸町天城286-9 磯野美香

●KOFで庵×京、京×京などが大好きで、私と協同で執筆してくださる方、もしくは、ペーパーを配布してくださる方を募ってます。当方、同人歴2桁になるような者でもよいという方、ご連絡ください。年齢は一応不問ですので。初回のみ80円切手同封でお願いします。
〒078-8352 北海道旭川市東光12条8-4-3 本間富侑子

●求む!! 会員様♡ キム・カップアン中心のよろずサークル「キムちっ風味」に入ってください！ ほんの少しでもキムさんが好きだ〜という方♡ まずは80円切手同封で案内書を取り寄せてください。
〒601-1395 京都府宇治市炭山久田45-9 笹谷七瀬

●お願い。誰か私に月華のすべてを教えて…。月華のことをストーリーからキャラの服装までことこまかに教えてくれて、私に絵の稽古をつけてくれる人。私と文通＆イラ交してください。性別年齢問わず。初回のみ返信用封筒同封（80円切手つき）。13歳、女。
〒779-1114 徳島県那賀郡那賀川町今津浦免話207 坪井舞子

●KOF（'96は詳しくありません）好きな人！ 特にアテナ、シェルミー、クリス、真吾が好きです！ イラスト描くの好きで、イラ交してくれると嬉しいです〜。年齢性別問いません！ 近くならゲーセンとか一緒にいきましょう（弱いけど…）！ とにかく文通してください！ 切手は不要です（音信不通はやめてください）。14歳、女。
〒245-0002 神奈川県横浜市泉区緑園4-2-1-1-107 加藤明日香

ゲーセン友達募集中！



ゲーセンで一緒に遊んでくれる方を募集します。プリクラを同封した上でお手紙ください。年齢不問、文通もOKです。女性も大歓迎。

渡辺浩司 19歳・男

〒331-0044
埼玉県大宮市日進町2-638

●KOFがなくっちゃ生きていけない（笑）!! って方、募集中です。初回のみ80円切手を同封してください。イラスト、ペーパーなどが入ってると、泣いて喜びマス。同人Goods OK♡ できれば、中一〜で。中二、女。
〒090-0811 北海道北見市泉町2-2-13 高桑恵美

●ひたすらマイナー街道を突っ走るサークル「EDEN」では、常時会員様を募集中です。我こそはと思われた紳士淑女の皆様は90円切手＋宛名カード同封でご連絡ください。折り返し申し込み用紙を送らせていただきます。活動内容：会員の方の投稿による会報を2ヶ月に1度発行。会費：半期（3回分）千円、1期（6回分）2千円（小為替）。
〒720-0985 岡山県岡山市厚生町1-15-17鹿田ビル402 寺西法子

●KOFが好きで、真吾が大好きという方、文通＆イラ交しませんか？ もちろん、他のキャラが好きでも、イラスト描けなくても大歓迎です♡ ゲームや、日常でのことを語りましょう。年齢性別不問。お返事100％です！ 12歳、女。
〒891-0116 鹿児島県鹿児島市上福元町1225-5 大迫理加

●オロチーズ＆テリー♡LOVEな方！ 文通＆イラ交してくだサイ！ 神戸のイベントにこれる方だと嬉しいです。クリスのコスプレやってるので、カッコイイ社の兄ィ（!!）をぼしゅー。性別不問ですが、できるだけ15〜24歳くらいの人がいいです。13歳、女。
〒654-0131 兵庫県神戸市須磨区横尾8-1-1-44-104 大江庵

●文通＆イラ交相手募集！ SNK、全体的に好きです。特にKOFは庵で、サムスピはアスラで、月華は刹那が好きです。という方ぜひお手紙ください。年齢性別は一切不問です。

ゲーム好きさん切実に募集中



ゲームをしたり絵を描くことが好きな方お手紙下さい。できれば年齢が近い方で末長く仲よくして下さる方希望。初回のみ切手同封で。

池野由紀 21歳・女

〒533-0014
大阪府大阪市東淀川区豊新3-22-15 桝野M

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !

切手不要。18歳、女。
〒136-0072　東京都江東区大島7-40-6　細木あゆみ

●文通者求むっ!!　サムスピ&月華Fanの方、特に蒼月兄とか色、ナコ、リム、楓、守矢、アスラetc…Fanの方なら話し合えます。初回のみ80円切手同封。あと、イラスト、プロフィールも。(できたらで…)なるべく女性の方で年上の方。13歳、女。
〒959-0262　新潟県西蒲原郡吉田町若生町15-3　黒田ももこ

●「SNKのゲームが大好き!!」というお方!!　この私と文通しませんか?　絵が大好きなので、イラ交もできるとうれしーなー♡　年齢性別問いません!!　最初は80円切手同封で。コスプレOK!!　私はKOFとサムスピが好き♡　特にビリーと幻十郎かな~。16歳、女。
〒503-0973　岐阜県大垣市木戸町943-16　山下瑞穂

●同人誌の作り方を教えてくれて、できたらKOFの本を一緒に作ってくれるという方(オールジャンルOK)。庵&京、紅丸&京が好き♡という人。初回のみ80円切手同封でお願いします。13歳、女。
〒425-0086　静岡県焼津市小土1-180　藪崎緑

●募集じゃい!!　いおりんorきょうちゃんLOVEな人!　誰か~!俺様と文通しておくれ~!　イラ交もOK!　オイラは庵&京ちゃんよ~♡　心優しい人…待ってます♡　M Y FRIENDになってちょ…。14歳、女。
〒061-3211　北海道石狩市花川北1条5-257　後藤まどか

●KOFが大好きな人、絵の描き方orサークルのことか詳しく教えてくれる人。年齢性別問いません、文通してください!　ペーパー同封OK!　どうぞよろしく♡　13歳、女。
〒562-0004　大阪府箕面市牧落5-8-2-402　田路千恵

●京×庵やフツーに京、庵、アテナが好きな高一以上の方、文通しましょう。性別不問です。同人もやっているので、一緒に本かグッズを作ってくれる方やペーパー配布者様も募集です。初回のみ80円切手同封で…。送りつけ不可です。16歳、女。
〒779-1523　愛媛県今治市郷桜井3-1-28　柴田久恵

●月華の剣士が大好きという方、文通、イラ交してください。ちなみに楓好きな方だと嬉しいです♡　楓!!他にも侍魂、KOFなど沢山好きなゲームあります。高一、女。
〒853-0212　長崎県五島富江町山下郷743-2　久保晴香

●KOFの社&京&庵がスキな人、私と文通&イラ交しましょー!　それ以外でもOKデス。KOFはみんな好きなので、年齢性別問いません。よろしくです!　切手は不要だぜ、ベイベー。13歳、女。
〒515-2342　三重県松阪市大阿坂町466　宮本真衣

●侍魂、月華の剣士が好きな方!　私と文通&イラ交してください。相方さんも探しております。上記のジャンルで本を作ろうと思うのですが、何をしたらいいのか分からないのでよろしくお願いします。特に右京、アスラ、リムルル、楓、あかり、守矢が好きな方だと嬉しいです。初回のみ80円切手同封で。16歳、女。
〒355-0227　埼玉県比企郡嵐山町千手堂44-25　平野央

●KOF&月華&サムスピが好きな人、文通&イラ交しませんか?　私はアテナ、あかり、ナコルルなどが好きです。もちろん、他のキャラが好きな方でもOK!　年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳、女。
〒208-0012　東京都武蔵村山市緑が丘1460-31-505　江口美鈴

会員様&相方募集



草庵　17歳・女

ゲームサークルです。イラが描けない方でも大丈夫です。相方さんはモノクロ、カラーイラ1枚ずつ同封してください。90円切手同封。

〒421-3301
静岡県庵原郡富士川町北松野4069-19　芦澤方









今年は何の年?



なぜ?　なぜにフライングドリル!?　もしや恐怖の大王って紅丸のことだったのか!?　でも、もし本当にフライングドリルが降ってきたら、1つくらいはゲットしたいなー、なんちて…。

●PN/こねこね庵(岐阜県)

目撃ドキュン



これじゃ全然悪とちゃうやん(笑)。実は刹那ってすごくいい人で、本当にこんなことやってたりなんかしたら、響ちゃんの方が悪人になっちゃうにょ。…ストーリー成り立たないわね(笑)。

●PN/寒月空太(福岡県)

いいんですけどね



そりゃもう、すっかりバレバレなんですよ(笑)。店員さんて、意外と人の顔とか覚えてるもんですからね。「あー、ほらあのお客さん、KOFさんだよー」とか、勝手に名前つけられてるかも!?

●PN/相崎倫(千葉県)

帝王達のララバイ



なんかカイザーちょっと不憫…。クラウザーってギースよりも強いボスっていう設定があったにも関わらず、報われないキャラだよねー。やはり弟は兄には勝てないものなのか!?　むう。

●PN/台所の怪人(青森県)

修学旅行の時、阿蘇山山頂にてネオプリを発見しました。何であんなところにあるの?●PN=神風(岐阜県)/それってやっぱ、今問題になっている不法投棄…なわけないわな。それにしても、あんな場所で一体誰が撮るというのだろう。阿蘇山名物カルデラフレームとか?(中嶋)

刹那の乱舞奥義「無銘（滅）」。同人誌の修羅場で大流行です♡●PN＝羅刹刹那（埼玉県）／「（滅）」とは、編集後記でおなじみのガード不能の自殺技。そして締切り間際の編集部でも、原稿作成→寝り→キャンセル（滅）という自滅まっしぐらな連続技が猛威をふるっております♡（中嶋）

売買＆交換コーナー

●売り／KOF'98のトレーディングカードを。レギュラーカードを1枚40円、レアカードを1枚100円で売ります。80円切手を同封してご連絡ください。リストを送ります。また、カードを交換してくれる方は「交換希望」と書いて同様にご連絡ください。
〒520-0834 滋賀県大津市御殿浜14-1 御殿浜第1団地3棟204号室 松川裕

●買い／不知火舞の物なら、なんでも♡ 持っていなければ必ず買います（安価だとうれしい♡）。もちろん送料当方負担。詳しい品名と希望価格（できれば見本も）明記の上ご連絡ください。
〒665-0842 兵庫県宝塚市川面6-14-20 坪田亜記

●売り／NEO・GEO本体（ROM、CD）、コントローラーパッド×2、コントローラープロ×2、サムライスピリッツ（ROM）、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（ROM、CD）、サムライスピリッツ天草降臨（CD）、幕末浪漫〜月華の剣士（ROM）、KOF'94（ROM、CD）、KOF'95（CD）、KOF'96（CD）、KOF'97（CD）、KOF'98（ROM）、餓狼伝説（CD）、リアルバウト餓狼伝説（CD）、リアルバウト餓狼伝説スペシャル（CD）、リアルバウト餓狼伝説2（CD）、龍虎の拳（CD）、龍虎の拳2（CD）、ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝（CD）。以上の物すべてセットで6万円以上で売ります。送料は、こちらで負担します。本体（ROM、CD）、コントローラー（パッド、プロ）、KOF'94（ROM）は箱＆説明書なし。
〒771-4307 徳島県勝浦郡勝浦町大字三渓字樫渕108-8 立石晃一

●買い／山崎竜二に関するもの、何でもいいので売ってorゆずってください！ 同人誌など、一応やおいも可です。売ってくださる方はできるだけ安価で、ゆずってくださる方にはお礼します。切実なのでお願いします。また、NF'98年1月号と、山崎が多く載っている号がありましたら、そちらも売ってorゆずってください。とりあえず（できるだけ）80円切手同封でご連絡を。
〒446-0064 愛知県安城市弁天町4-10 アネックス弁天106 岸本麻依

●売り／ROM版「餓狼伝説」と、メモリーカードを（どちらも箱説あり）。バラでも売りますので、希望価格を書いて往復ハガキでご連絡ください。とりあえず高価優先、送料はそちら持ちでヨロシクお願いします。

〒436-0225 静岡県掛川市家代1026 山本貴昭

●買い／二階堂紅丸に関するものを（トレカ・ガレキ・テレカ・同人誌・グッズ類など）、本当に紅丸物なら何でもかまいませんから売ってください。送料こちらもち。80円切手を同封のうえ、リスト＆希望価格を明記して送ってください。よろしくお願いします。
〒670-0894 兵庫県姫路市梅ヶ谷21-6 メゾン梅ヶ谷201 増田綾

●買い／サムライスピリッツカードコレクション（初版）で、修羅アスラが載っているもの全部を。送料こちら持ち。希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒532-0033 大阪市淀川区新高5-13-23 空山菜未絵

●売り／ROM版RB2を1万2千円でお売りします。箱、説明書ともに汚れあり。カセットは美品です。送料はそちら持ちで。ハガキでご連絡ください。また、ROMカセットの高額買取りもしています。ニンジャマスターズ：2万円、ブレイカーズ：2万円、月華の剣士：1万5千円、メタスラ：1万円、メタスラ2：2万円、痛快ガンガン行進曲：1万円など。送料はこちら持ちで。よろしくお願いします。
〒253-0082 神奈川県茅ヶ崎市香川2354-2-303 安藤幸太

●買い／ROM版「KOF'95」を5〜8千円、ROM版「月華の剣士」を1万〜1万5千円で買います。なるべく美品希望。希望価格と支払い方法を書いて、ハガキでご連絡ください。もちろん送料はこちらもちです。
〒770-0047 徳島県徳島市名東町3-468-9 河野剛志

●買い／ネオジオROM版「月華の剣士」、「サムライスピリッツ天草降臨」を箱＆取説つきで。また、売ってくださった方にはROM版「KOF'98」についてきたポスター（美品）を差しあげます。まずは希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒729-2317 広島県竹原市忠海町1-3772 福田一樹

●交換／こちらのネオジオROM本体一式（箱なし、取説あり）＋ROM版ソフト2本（真サム、龍虎2）と、あなたのネオジオCDZ本体一式（箱、取説あり）とを交換してください。美品希望。送料こちら持ち。今月末までにハガキでご連絡ください。

〒421-1213 静岡県静岡市山崎1-10-9 堀池聡

●売り／ポスター（不知火舞等身大、他）、NF'97年5月〜'98年6月号、KOF'96＆'97関連のCD、コミック、グッズ類（夏元雅人先生のKOF京非売品テレカ、SSCの会報、複製原画集…他）などを。KOF'97のドラマCDのサンプル（非売品）もあります。リストありますので、切手同封で連絡ください。
〒538-0031 大阪市鶴見区茨田大宮4-23-21-906 桑原麻美

●売り／SNK関係の非売品ポスター（ナコとかマリーとか）を。けっこう種類があるので（全部美品）、リストの欲しい方はハガキでご連絡ください。
〒161-0034 東京都新宿区上落合3-25-6-106 長部美緒

●売り／1999年KOFカレンダーを作りました！ フルカラーでフロッピーディスクのサイズです。価格は1セット800円で、価格分の小為替を同封して送ってください。また、便せんなどもあるので、興味を持たれた方は、80円切手を同封のうえ、お問い合わせください。
〒242-0002 神奈川県大和市つきみ野8-14-3-207 板倉春菜

●売り／B5オフ便せん、1部（10枚入り）100円。①KOF'97スペシャルチーム、②KOF'98龍虎チーム。送料1部140円、2部160円。ご購入の品番、部数とあなたの〒、住所、名前を明記して、代金分の為替or切手と送料分の切手を同封の上、左記の住所へお願い致します。
〒987-2215 宮城県栗原郡築館町高田1-1-8 小笠原志保「ネオフリ'98」係

●売り／ふくぶくろつくりました―（処分セ〜ル）！ A：サムスピ中心（本、便せん、封筒、カレンダーなど）、B：月華中心。1つ800円。











●PN／菊地翔壱（鹿児島県）
毎回、爆笑モノのハガキありがとです。楽しみにしてるのよ（笑）。復活、お待ちしてまーす!!



●PN／鳴神霊凍（香川県）
裸はまずいでしょ（笑）。まあこの人もともと変だから…って、刹那ファン敵にした!? ヤバ（笑）。



●PN／石川ハジキ（茨城県）
いやもう、最高にウケました…とりあえず、今月のインパクト賞決定!! 賞品ないんだけどね（笑）。



●PN／倉長行矢（福岡県）
脱衣ゲームと化していたわけですね（笑）。でも気持ち分かる…。龍虎楽しいんだよね。うきゅう。

中に入ってるのはKOFやサムスピ、月華など。送料は1つにつき270円（切手で）
〒957-0055 新潟県新発田市諏訪町1-9-9 荻野育恵

●売り／KOFミニキャラ便せん！ ①B5、京&庵&真吾（6枚）、②B5、レオナ&庵（6枚）、③B5、京&庵&真吾（10枚）、④B6、猫京&うさぎ庵（14枚）、⑤B6、マチュア&バイス（16枚）各100円 送料1セット120円、2セット140円、3〜4セット200円、5〜6セット240円 代金分の為替と送料分の切手を同封して申し込んでネ。
〒649-2331 和歌山県西牟婁郡白浜町平534 吉本様方「N・F係」

●売り／コスプレ衣装作ります（5千〜1万円なので安い方だと思います）。マチュア、バイス：上下のスーツ8千円、チョッキ4千円、フルオーダー1万円。クリス、社：上着のみ5千円。キム、ユリ：上着と帯で6千円。シェルミー、レオナ：フルオーダー1万円。アテナ8千円。希望キャラ名、サイズ、カラーをお書き忘れのないように。申し込む場合は合計金額分の為替と送料（1着につき500円）分の為替を同封してください。だいたい5〜10日で仕上がります。資料があれば、サムスピ、月華のキャラも引き受けます。
〒904-0204 沖縄県嘉手納町字水釜372-2 近藤文代

●売り／月華便セン作ったの〜☆ 楓と守矢と雪の3人の便センです♡ オフ、オリンパスクラフト、蛍光グラデッス。1部10枚入り、100円ナリ☆ ①代金分の為替（80円切手＋20円切手でも可）②送料分の切手（1部：140円切手、2部：200円切手）③宛名シールを同封して送ってください。
〒288-0874 千葉県銚子市豊里台3-1-068-148 県住3-405 濱田麻矢

●売り／ネオジオROM本体（箱&説明書なし）＋専用コントローラー1個＋ROM版「風雲スーパータッグバトル」＋「真サム」＋「餓狼伝説SP」＋「餓狼伝説3」＋メモリーカード1枚を。送料そちら持ちで、希望価格支払方法を明記の上、ご連絡ください
〒350-1233 埼玉県日高下鹿山494 コマ川団地2-5-504 新堀克栄

●売り／侍2便セン作りました。A：私、梁城水月と、友人、雲梯一穂の共作便セン「やなぎ・アスラ（修×羅）」、うなて・ナコリム B6／オフ／5枚×2種＝10枚／20g／100yen。B：あの菊地翔一氏による多数キャラ（アスラその他）便セン B5／オフ／10枚／35g／100yen。グッピーラップ（グレイ）にメタルグリーン刷り。代金分の小為替と送料分の切手（〜50g→120円、〜75g→140円）を同封の上、左記までお願いします（同人封筒はご遠慮ください…）。
〒116-0002 東京都荒川区荒川1-16-11 里居葉子（G）







投稿規定

賞品稼ぎも歓迎!! 各コーナーへのみんなの投稿待ってるよ!!

【Welcome To PaoPao Cafe！（パオパオカフェへようこそー！）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！ 明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！ 非常識な人がいて困った系の話でもOK！ 人のあり方についてともに語り合いましょう！ 採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま〜す〜〉
・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！ 元歌のタイトルを書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けて欲しいかも。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ〜〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！ ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！ 採用者1名に賞品進呈

〈こんな空耳〉
・キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を募集！ 聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！ 傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ〜」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！ あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんなふうに見える！ というように、どういう写真がどういうふうに見えるかを説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！ 採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！ 文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレター！には賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する"愛"を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13文字×50行前後で。ゲームタイトルは必ず記入してね！ 採用者には賞品進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNF攻略スタッフなどに聞いちゃおう！ ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【QandA】の方によろしくね！ もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈今月の誕生日キャラ〉
・その月に誕生日を迎えるネオジオキャラへのおめでとうコールを大募集！ 文字数は13文字×5行程度。モノクロイラストでのコメントも待ってます♡ 次回はテリー・ボガード、八神庵、麻宮アテナなどの3月生まれのキャラを受けつけます。

〈ネオジオ持ち込み同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌と、タイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入しよう！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。基本的にPNでの応募は不可。7桁の郵便番号を忘れずに。イラストつきのハガキも大歓迎です！ ただし字が小さすぎるとつぶれる可能性もあるので注意が必要！
また、写真つきの告知も募集。例に従って①〜④をすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はプリクラでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！ もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！

〈例〉

①募集内容が分かる15文字程度の一文

Pちゃんのお婿さん募集中！	
 ダック・キング 31才・男	YO！ ブラザー！ 今日は愛しのPちゃんの婿さんを募集するぜ。幸福にできる自信があるオスのみだ。早く子供を抱かせてくれっ！
〒×××-×××× ・・△△△□□□	

②氏名、年齢、性別
③10文字×6行のメッセージ
④住所

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したのも可だけど、折り曲げは厳禁！ ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようしっかり圧着しよう！ 裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈！

〈4コマまんが〉
・タテ150㎝×ヨコ45㎝の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！ 裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！ 傑作には賞品を進呈。

〈オープンテラス（番外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！ ゲーム以外のネタでもOK！ 傑作に賞品進呈。

〈ゲーム用語辞典〉
・誰でも知ってる人気キャラから初心者お断りの専門用語まで、ゲーム用語を自分勝手に解説しちゃおう！ 文字数は90文字以内。最優秀者には賞品を進呈！ 人気キャラ名などは高競争率が予想されるので、ひとひねりした方が掲載確率UPかも!?
次回の募集は「ま〜む」です。

【天国ワンダーランド】
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！ イロモノ、ウケ狙い大歓迎♡ ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。"天晴賞"として賞品を進呈。詳細は117P参照。

【カラーイラストギャラリー】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなどの文章入りは不可だよ〜ん♡ 送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！ ハガキのまま送ると郵送の途中に汚れたり色が落ちたり消印がついたりするので危険なのだ（モノクロも同様）。"ギャラリー賞"には賞品進呈。

【バトル・ハイスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！ 詳細はP87だ。

【ソフト人気ベスト10】
・あなたの好き&好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集してま〜す♡ 原則として一人につき月1回の投票となります！ 詳細はP81だよ。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームの登場キャラなら誰でもOK！ 原則的にお1人様での大量票は受けつけていません。
カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡ 結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【QandA】
・格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！ ゲーム中に見つけた怪現象なども送ってくれ！ 最強のNF攻略陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！
これで、脱初心者ゲーマーだ！

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集。ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13字×30行程度で書いてね。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して次の宛先まで！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月月末（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス
「月華第二幕」で、楓は覚醒しっぱなし。大したことじゃないけど、覚醒前が好きな人には大変なことなんだろうな。●PN＝H.M.U（北海道）／先月号でお伝えした通り、そこはSNK、押さえるべきところは押さえてますな。今度は「1度に両方使えなきゃイヤー！」とかいうバイな意見が出ないことを祈ろう。（中島）

新作ソフト発売予定リスト（12月14日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
●HYPER NEOGEO64●						
餓狼伝説　WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	—	?%
●MVS●						
キャプテン・トマディー	ビスコ	シューティング	容量未定	'99年春予定	価格未定	80%
武蔵厳流記	ビスコ	アクション	容量未定	'99年春予定	価格未定	80%
●NEO・GEO●						
幕末浪漫第二幕　月華の剣士　~月に咲く華、散りゆく花~	SNK	格闘アクション	544M	1月28日予定	32,000円	100%
●NEO・GEO CD/CDZ●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ドリームマッチネバーエンズ	SNK	格闘アクション	—	12月23日予定	6,800円	100%
幕末浪漫第二幕　月華の剣士　~月に咲く華、散りゆく花~	SNK	格闘アクション	—	'99年春予定	価格未定	?%
●Dreamcast●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮）	SNK	格闘アクション	—	'99年春予定	価格未定	?%
●プレイステーション●						
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	—	2月25日予定	5,800円	?%
ATHENA-Awakening from the ordinary life-	SNK/夢工房	アドベンチャー	—	3月11日予定	6,800円	?%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	格闘アクション	—	'99年春予定	価格未定	?%
●ネオジオポケット●						
サムライスピリッツ!	SNK	格闘アクション	—	12月25日予定	4,500円	100%
サムライスピリッツ! 限定スペシャルBOX	—	—	—	12月25日予定	12,300円	100%
ネオ・チェリーマスター	SNK	バラエティ	—	12月26日予定	4,800円	100%
バイオモーター　ユニトロン（仮）	SNK/夢工房	RPG	—	2月予定	価格未定	?%
通信四人打ち　どこでも麻雀	SNK/ADK	麻雀	—	発売日未定	3,500円	100%
リアルバウト2（仮）	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	?%
月華の剣士（仮）	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	?%
メタルスラッグ（仮）	SNK	アクション	—	発売日未定	価格未定	?%
パズルボブルスペシャル（仮）	SNK	パズル	—	発売日未定	価格未定	?%
パッシブソナー（仮）	SNK	シミュレーション	—	発売日未定	価格未定	?%
ネオ・ミステリーボーナス（仮）	SNK/ダイナ	バラエティ	—	発売日未定	価格未定	?%
ネオ・ドラゴンズワイルド（仮）	SNK/ダイナ	カードゲーム	—	発売日未定	価格未定	?%
ネオ・トゥエンティーワン（仮）	SNK/ダイナ	カードゲーム	—	発売日未定	価格未定	?%
ネオ・バカラ（仮）	SNK/ダイナ	カードゲーム	—	発売日未定	価格未定	?%
ネオ・ダービーチャンプ（仮）	SNK/ダイナ	競馬予想	—	発売日未定	価格未定	?%

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※NEOGEOCD版『KOF'98』には初回限定特典として『1999年度版SNKキャラクターカレンダー』がついています。
※ネオジオポケットの発売日未定タイトルは来春3月までの発売予定タイトルです。
※『サムライスピリッツ！限定スペシャルBOX』は、専用ソフトカセットに限定モデルのネオジオポケット本体クリスタルとオリジナルサムライストラップがセットになったものです。

ユーザーの声

『餓狼伝説』の新作、一体いつになったら発表されるのでしょう？　登場キャラだけでも教えてください。

やっぱり、容量の都合でPちゃんが削られちゃったりするんでしょうか？　そればっかりが気になって、仕事も手につきません。

●PN／ヒヨコフリーク（東京都）

編：お待たせしました。ついに『餓狼伝説　WILD AMBITION』の発表です。発売日は未定ですが、そう遠くない内に遊べそうな雰囲気ではありました。

このゲーム、今までの『餓狼』と雰囲気がガラリと変わり、またファンの間でさまざまな意見が出てきそうです。でも、それをあえて3DにするあたりSNKのチャレンジ精神を感じてしまいます。早くさわってみたいですね。

ちなみヒヨコフリークさんが心配しているPちゃんの存在ですが…っていうか、ダック自体いません。…一緒に泣きましょう。

最近は毎日ゲーセンで『月華第二幕』プレイしまくってます。けど、そろそろお金が気になって…。家で気軽に遊びたいのですが、PSしか持っていない私にはそれもできません。そんな私の頼みの綱のPS版『月華』なんですが、発売はずっと未定だし、本当に出るんでしょうか？

●PN／御名方ライオン丸（埼玉県）

編：このたびめでたく発売日が決定しました。もう少しの辛抱なので、楽しみに待っていてくださいね。

ちなみに気になる移植物おなじみのオマケ要素ですが、ファンによるイラスト・4コマギャラリーのほか、何とアニメーションムービーなども追加されるようです。詳しくは124ページへGO！

こんなゲームあったらいいな

業界初、住所不定無職生活シミュレーション。その名も『テリーの人生設計』。プレイヤーは闘うプータロー、テリー・ボガードとなり、幸せな老後を目指すのだ。

ゲームはKOFで優勝したところからはじまり、賞金を元手に、次のKOFまで修行しつつ食いつないでいかなければならない。ただし、修行は収入がないうえお金がかかり、バイトで稼ごうとすると体がなまってパラメーターが下がり、KOFの優勝が難しくなってしまう。もちろん、格闘から足を洗って定職に就くのもいい。そしてお金が尽きて餓死するか、テリーが80歳になった時点で終了。

このゲームはマルチエンディングとなっていて、80歳過ぎても現役で活躍したり、道場を経営したり、エリートビジネスマンになってハワードコネクションを乗っ取ったり、無職のままアンディの家庭に居候するなど、さまざまなテリーの老後が楽しめる。いかがですか？　SNK様。

●PN／はに丸（奈良県）

編：プラプラしているように見えて、格闘家って実は大変なんですねぇ。特にジムや団体に属していないフリーのテリー、彼の老後はどうなるのだろうか？　ちなみにシリーズ化のあかつきには、続編として『極限流道場繁盛記』なんて貧困道場立て直しシミュレーションとかも希望！

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道 2−13−12
SKビル202

(株) 芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
2月号プレゼント係 行

希望プレゼント番号	

氏名(フリガナ)	年齢　　歳 性別　男・女
住所 〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業 中学生 大学生 社会人 小学生 高校生 その他（　　）

ネオジオフリーク2月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　）

❹ネオジオフリークへのご意見、ご要望

ネオジオフリーク
バレンタインデー
スペシャルイベント
2月14日開催!!

ネオジオフリーク主催、SNK協賛のスペシャルイベント第1弾!!
トークあり、ダンスあり、ミニゲームあり、プレゼントもあり!
さらにコスプレコンテストもあり!!
そしてそして、マル秘スペシャルゲストによるトークショーもあり!
もちろんコスプレイヤー大歓迎!!

日時:'99年2月14日(日)　13:30〜17:00

場所:ツインスター(東京・新宿区神楽坂)

◆前売りチケットは3,500円(税別)です。
◆お問い合わせ、ご予約はネオジオフリーク編集部(下記電話番号)、または左下のチケットぴあ各オンラインサービスまで。

On-line Service
チケットぴあ

東京	03-5237-9999
大阪	06-363-9999
名古屋	052-320-9999
福岡	092-708-9999

ネオジオフリーク編集部は、1月9日〜1月20日まで14:00〜20:00の間、以下の電話番号で受けつけます(それ以外の日時には受けつけはおこないません)。
☎03-5395-6776/☎03-5395-9513

※ご予約はお早めにお願いいたします。なお当日チケットは3,800円(税別)となります。

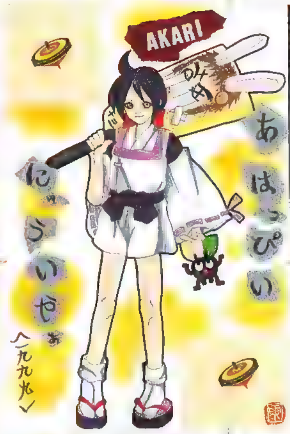
主催:ネオジオフリーク編集部/協賛:株式会社エス・エヌ・ケイ

カラーイラストギャラリー

新年、あけましておめでとうございますっ♡
みんな、今年の抱負はもう決めた？　えっ？
今年もいっぱいイラストを描く？　…なんて
ね、てへ。もしそうだったら嬉しいなぁ…♡

●PN／滝川　亮（兵庫県）
ほんと、リムルルってかわいいよね～♡　怪しいおぢさんに狙われそうで心配…。ところで雪、兵庫ではもう降ってるの？　いいなぁ…。





●PN／雫　牡丹（兵庫県）
さすが、あかりちゃんは“えんぐりっしゅ”でも新年の挨拶ができるのにゃ～。うさ耳十三の目にも、感動のあまり涙が（?）。

●PN／いかがわしいな（鹿児島県）
…愛、ですね。あなたの愛が、山崎をうさぎさんにしてしまったのですね。あぁ…手と足が…♡　ちなみに、季節ネタは発売月に合わせてね♡

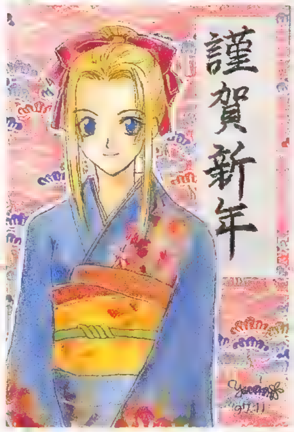




●PN／円城寺ミカ（群馬県）
すまんにゃあ…初め、レオナがお坊さんなのかと思った（笑）。着物姿、いい感じです♡　クラークのサングラスもなぜか違和感がない（笑）。

●PN／妹尾みせり（大阪府）
きゃーっ、かわいーっ♡　…と思ったら、これ…守矢？　右の雪よりかわいいかも…。雪の月華ヒロインの座もあやうかったりして（笑）。





●PN／瑞原悠莉亜（北海道）
いつもは凛々しくて勇ましい雪だけど、こうしてみると、やっぱり女の子♡　きれいにゃあ…。それはそうと、大学、がんばってね♡

●PN／氷莉抄（愛知県）
こちらはお目々きらきら&うさうさモードのナコ&リム♡　さわやかさん大賞（?）に決定！　残業多いのはうちらも一緒っス、がんばろ…！

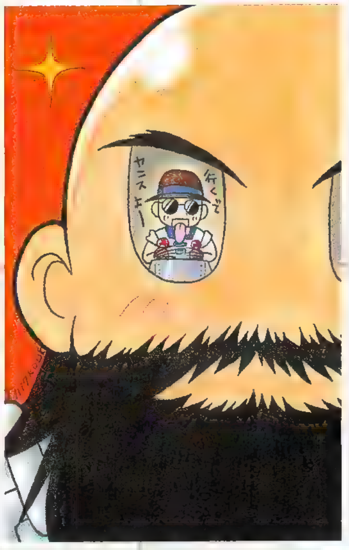




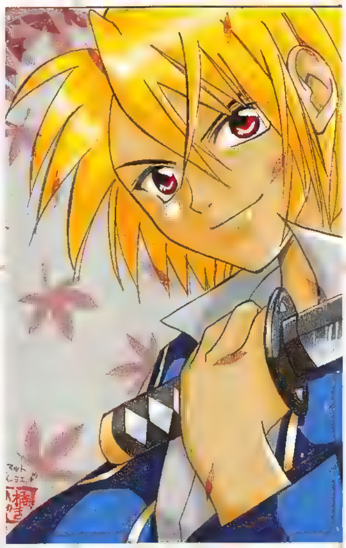
●喜内美穂さん（富山県）
初投稿さんいらっしゃ～い♪　ケンスウのささやき具合が心を打つ（?）一枚。渋いタッチがより一層、彼の言葉に重みを与えてるね。



●PN／Naomi（秋田県）
バイス、復活してよかったね♡　でも、トカゲ系って…?　バイスはトカゲ系…トカゲ系…うにゃぁーっ！　夜も寝られなくなっちゃうよう…。



●PN／琴吹 煌（静岡県）
はっ…!? 見てはいけないものを見てしまったような気が…。でも、だとしたら、チャンと一緒にいる時のチョイは…？ 謎が謎を呼ぶ…。



●PN／橘かずき（埼玉県）
覚醒楓のワイルドさと散る楓の葉の静けさが絶妙にマッチして、活きた空間を描き出していますね。…なんちて、ちょっと気取りすぎかにゃ？



●PN／本居遊里（京都府）
フクロウって、羽広げると大きいんだよねー。…って、関係ない話して現実逃避したくなるくらい怖い。その血は誰の血なの、刹那っち…？

●PN／ミニチュア・ガーデン（神奈川県）
…かっ、かっこいい！ ばしばし悪霊退治してくれそうなあかりちゃんです。さりげなく見えるふとももがちょっぴり“せくしい”♡





●PN／星瀬 弘（埼玉県）
月華の新キャラ真田小次郎と、おなじみ鷲塚慶一郎の新撰組コンビですにゃ。新撰組フリークにとって、月華はまさに夢のゲーム♡

●PN／朝夜流海（東京都）
うっ…かわいいっ。一家に一人、こんなビリー置いときたいにゃあ♡ 遠くを見つめる円らな瞳と体育座りがとってもラブリー♡

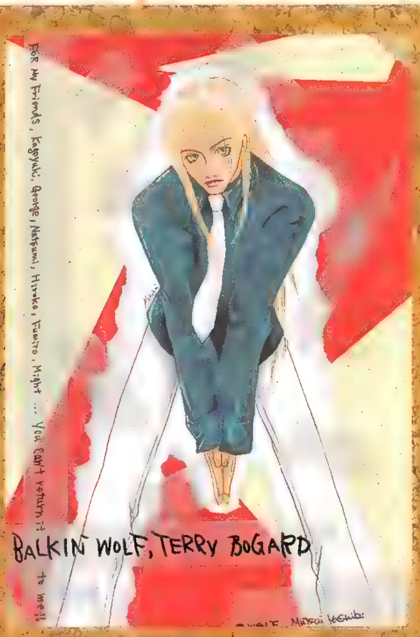




●PN／清白アキ（茨城県）
ちょっと若めのボブくん。気合いの入った表情を見ると、誰かと闘ってる最中なのかな？ リチャードさんもいいけど、浮気はだ〜め♡

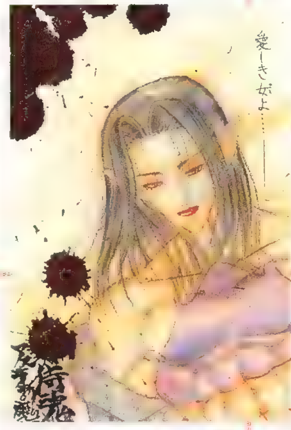
ギャラリー賞

★PN／六堆邸（奈良県）
女の子みたいに繊細なテリーですにゃ。お化粧してる？…ってゆうか、しないでこんなに綺麗だったら女の子の立場がないよう…（泣）。



●PN／大山高嶺（京都府）
小悪魔的な微笑みを浮かべたリムルル♡ この子は、修羅と羅刹どっちなのかにゃあ？ なんか、どっちでもないような気がするけど…。





●PN／菊地翔吾（鹿児島県）
悲劇的な情景を思わせるイラストですね。アスラの紅い瞳は何を映しているのでしょうか？ 無機質な表情に流れる涙が印象的です。

天晴ワンダーランド

コスプレを愛する皆様！　新年あけましておめでとうで～す!!　ワンダーランドになって初めての新年♡　なんだかんだコスプレに対しての熱い情熱の赴くがまま、突っ走っていくので、今年も天晴をよろしくねん♡



ナツメ&霞

●PN／ナツメ＝阿季&霞＝桜花雨竜（山口県）

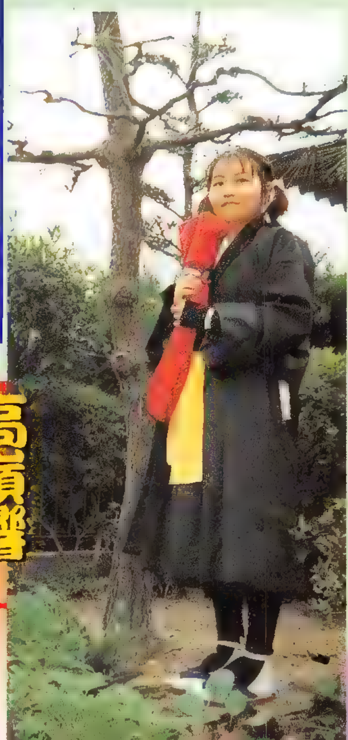
おお!!　懐かしのニンマスじゃないですか!?　何のコスプレか分かってもらえないと悲しいよね、確かに。でも、知ってる人は知ってるから気にせずいろんなコスプレするべし!!



拳崇&アテナ

●PN／拳崇＝義王&アテナ＝鳴海ノリ（埼玉県）

今が旬の「だっちゅーの♡」ポーズがついに天晴にまで進出してきたか。でもちょっとテレてる拳崇がいいカンジですね。



高嶺響

●PN／不知火樹理（愛知県）

響ちゃん一番乗りで～す!!　一目ぼれしてのコスプレっていうことだけど、響ちゃんけなげで可愛いもんね♡　緑にかこまれていいカンジ…。



覚醒・楓

●PN／緋夏遙（埼玉県）

奉行所の前で刀持ってちゃヤバいでしょ。お役人さん飛んできちゃうぞ（笑）。それとも、これから乗りこむところとか!?　覚醒くんならやりそうでしゃれにならんかも…。



バイス

●PN／ARATA（岐阜県）

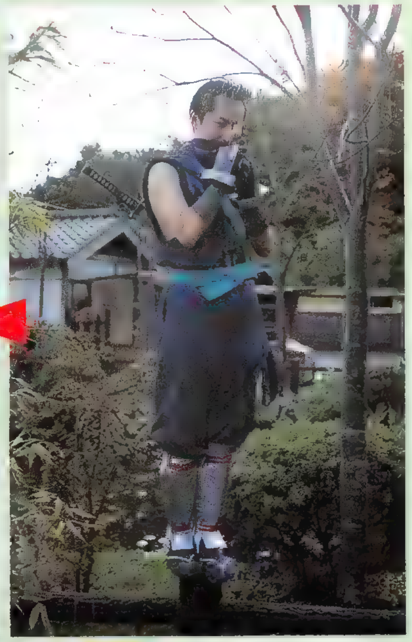
「早く殺してよ」ってやつですな。なんかこのポーズ人気あるんだよね。やっぱ体のソリとバイスらしい台詞が人気の原因かな？

ガルフォード

★PN／北極のガルフォード（神奈川県）

お見事!! 柵の上に乗っかって、あげくポーズまでとるとは!! しかし、一枚目のシリアスな雰囲気はどこいっちゃったのってくらい弾けてるな二枚目…。天晴賞進呈しちゃうぞ!!





響&小次郎&刹那

●PN／響＝らみゅう&小次郎＝礼&刹那＝薬弥（埼玉県）

こちらも早い!! 月華新キャラ衆、一番ノリ♡ 情報出てからすぐ作った組ですねきっと。コスプレだけじゃなくてゲームもプレイしてね。



リョウ&ユリ&ロバート

●PN／リョウ＝疾風卯月&ユリ＝暁らんま（福岡県）&ロバート＝KAZI（大分県）

題して『トリプルはぉーしょーこーけーん!!』とのことですが、いい気合いの入りっぷりですね。福岡で唯一の龍虎チームですか。これからもがんばってねん♡



牙神幻十郎

●PN／如月麗羅（奈良県）

遊廓から出てくる幻十郎さんとのこと。確かに幻十郎ならここが一番似合ってるかも。せっかくだから女郎さんつきとかもいいかもしれないね、ってそこまでやったらファンが妬いちゃうかもね（笑）。



投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！ イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です♡ ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ♡ また投稿していただいた作品を他のムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。優秀作品には、『天晴賞』として賞品を進呈。たくさんのご応募、待ってま〜す！

〈宛先〉〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「天晴ワンダーランド」係

〈放送日時〉ラジオ大阪　日曜23：30〜24：00
ラジオ日本　土曜24：02〜24：30
東海ラジオ　日曜23：00〜23：30

ねおちゅぴ通信 NO.7

NEO CHUPI

全国のちゅぴらーさんに送るこのページ。『ねおちゅぴ』を聴いている人も聴けない人も、みんなで楽しく盛り上がろう！

今回は、ねおちゅぴカルタ特集第２弾&ラジオ大阪イベントの紹介だ!!

ねおちゅぴ ラジオ大阪で生放送!!

去る12月の5、6日、ラジオ大阪でのイベントに、我らが『ねおちゅぴ』も参加したぞ!! 関西地方のみんな、しっかりチェックしたかな?

そのイベントというのは、ラジオ大阪で放送しているアニメ・ゲーム系のラジオ番組を対象に、年2回おこなわれているもので、今回ねおちゅぴは初参加、そして初の生放送も敢行したのだ!!

まず1日目の5日は、バスで大阪市内を走りまわって、その日に生放送された番組中に、各地から中継をするイベントに参加していたぞ。

そして6日は、ねおちゅぴ初の生放送！ まず、そのための決起集会が、午後7時から江坂ネオジオランド1号店にておこなわれた。急に企画されたイベントに人が集まるか不安だったが、予想以上に多くの人が集まってくれたぞ。遠くからわざわざきてくれた人もいて、ちゅぴらーさんの熱さがじかに伝わってきたイベントだった。

その決起集会で、2人ともやる気充分!! 意気ごみ満点のまま、そのあと2人は、なんとネオジオランド3号店から生放送！ ちゅぴらーのみんなからの応援に支えられ、2人ともすごく頑張ったぞ!! 結果は…もちろん大成功だったぞ！

残念ながら、ラジオ大阪以外の放送局では、このイベントのものは流れなかったのだが、代わりにラジオ日本と東海ラジオだけのものが放送されていたのだ。お互いに限定ということで許してね。両方聴いたちゅぴらーさんは、かなりのツワモノだぞ!!

これからも、まだまだ走り続けるねおちゅぴ。今年も熱い応援よろしく!!



イベント時の２人。ハッピも似合っててGOOD!



ネオジオランド１号店での決起集会。きてくれた人、ありがと!!



鏡割りの瞬間。楽しいイベントがはじまる瞬間でもあったのだ



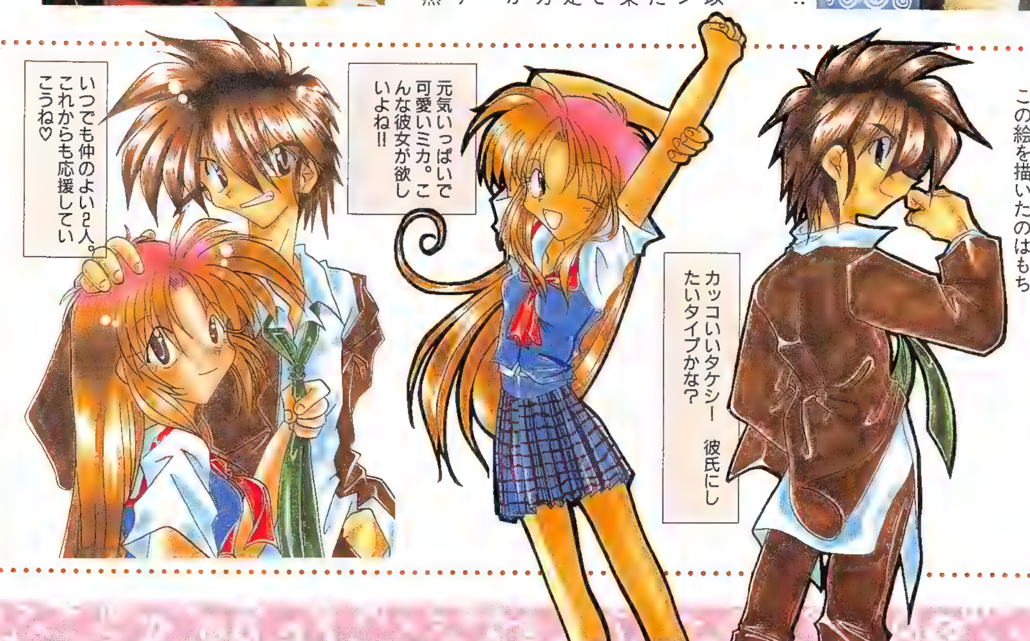
生放送中。奥にいるのはゲストのコング桑田さんだ

タケシ&ミカ イラスト大公開!!

ちゅぴらーさんにはおなじみのタケシ&ミカ。『KOF'98』に登場したことで、知っている人も増えたんじゃないかな？ そのタケシ&ミカのキャラクターイラストができあがったぞ！

この絵を描いたのはもちろん、八錆伊吹さん。一度このページでも紹介したし、'98のエンディングにも名前が出ているので、知っている人も多いはず。

とってもナイスなタケシ&ミカを応援しようね♡



誌上ねおちゅぴ

ラジオを聴けない方にもねおちゅぴを楽しんでもらうための、誌上ねおちゅぴ。
ハガキを紹介した人には、番組と同じねおちゅぴステッカーをプレゼント！
どしどしハガキを送ろう!!



●CN／さきちょん（奈良県）

ねおちゅぴワールドへようこそ!! これから一緒にどっぷりと私たちの世界へ落ちてゆきましょう!!（生駒）

キャラクターをスキになるのに早いも遅いもないヨ♡ とってもかわいいナコルルなのだー♡（神谷）



●CN／裕吉（石川県）

裕吉つぁんっっー！ めっちゃ楽しくなる年賀状、サンキューでござるイエイ。ちなみにかみたにはぜんざいがスキだー！（神谷）

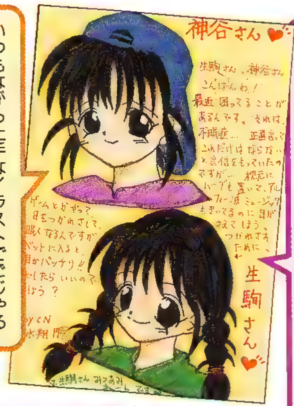
ひろきち勉強頑張れよ!! 私やぞうにでも食べて、吉報を待っている！（生駒）

●CN／泉北高速とがみきた（和歌山県）



ジャケット撮影の時、迷わずバットを手渡された私…。美しいものにはトゲがあるってこと??（生駒）

…こわい…。身の危険を感じるイラストです。（神谷）



●CN／水翔円（兵庫県）

いつもながら上手なイラストでごじゃるなー。不眠症についてはかみたにも悩んどりますー。一緒やなあ。（神谷）

こんなにかわいく描いてくれて、生駒大満足♡ いつもたくさんのイラストありがとね。（生駒）



●藤木晴恵さん（秋田県）

Welcome！ イラストの上手な晴恵ちゃん♡ ねおちゅぴワールドにようこそ！ 一緒に遊ぼーぜー！（神谷）

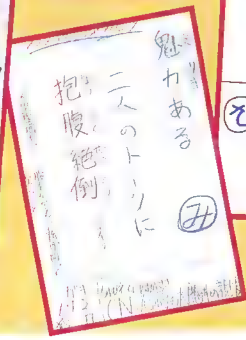
はるえちゃんも一緒に飛んでください～！ これからもハガキ待ってま～すよ!!（生駒）

ねおちゅぴ かるた 大特集 PARTⅡ

先月に引き続き、ねおちゅぴかるたの特集だ!! 君のハガキは載っているかな？



●CN／志摩アキラ（長野県）



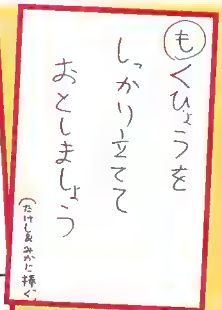
●CN／尼崎の大魔神の親友（兵庫県）



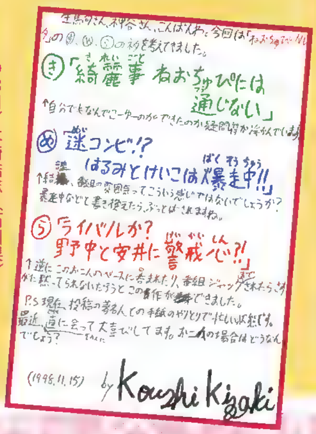
●矢野俊彦さん（大阪府）



●CN／リム・チャム（広島県）



●CN／江戸スティック（愛知県）



●CN／木崎浩志（石川県）



●下村剛史さん（大阪府）



●CN／フルフルサオル（岐阜県）

ねおちゅぴへのお便りの宛先は、
〒552－8501 ラジオ大阪『ねおちゅぴ』NF係まで。

誌上ねおちゅぴへのお便りも募集！ 日常の話題、悩み、2人への質問などなどなんでもOK！ 採用者には2人がコメントをつけてくれるぞ！
ただし、イラスト文字ネタ関わらずそのまま掲載するので、ハガキのみの受けつけとなります。字が小さいと見にくいので注意してね。
宛先は、
〒112－0005 東京都文京区水道2－13－12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部「ねおちゅぴ通信」係まで。
締切りは1月末日、掲載は4月号にておこないます。
お便り待ってます♡

コンシューマインフォメーション

家庭用に移植されたネオジオゲームをチェック!

今月はネオポケ『サムライスピリッツ!』全技表に隠しキャラ紹介、さらについに発売となるPS版『月華』の情報などをお届け。『ATHENA』続報も、もちろんあるぞ。

プレイステーション ATHENA ~Awakening from the ordinary life~

SNK／夢工房
3月11日予定
6,800円
サイキックアドベンチャー
※デュアルショック対応

キャラ&システムを紹介だ!



なんと『ATHENA』にも、あの椎拳崇が登場! さらに今回は「ESPゲージ」と呼ばれるシステムを紹介するぞ。

ゲームシステム

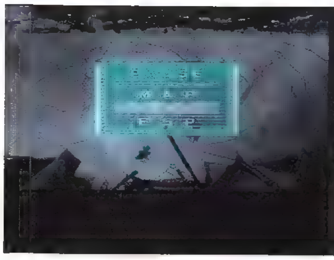
『ATHENA』は、おもに謎解きが中心のインタラクティブモードと、映画的な手法で展開されるCGムービーによって構成されている。

物語が進むにつれ、覚醒する(使える)超能力は徐々に増えていく。テレパシーやサイコメトリーなどを使えば、通常の会話や画面上からは読み取れない情報を得ることができるようになる。自らの能力をフルに活かし、謎を解きあかすためのヒントを見いだすことが重要となってくる。

またゲーム中にポーズボタンを押すと、ポーズメニューを開くことができる。「MAP」ではアテナの現在位置確認、「ITEM」ではアイテムの確認及び使用、「ESP」では覚醒した超能力の確認ができるぞ。



インタラクティブモード画面



ポーズメニュー画面

ESPゲージ

このゲームでは通常よくあるような体力や精神力のゲージを使用せず、このゲージによってアテナの状態が表される。

ゲージの波形のテンポは超能力を使用するたびに早まり、回復アイテムなどを使用すると遅くなる。波形のテンポが早ければ早いほどアテナは危険な状態になり、超能力を消耗しすぎると、アテナの身に危険が…。

ESPゲージは通常は小さなウィンドウで表示されているが、特定の場所では大きくポップアップして、超能力が使用可能であることを示す。超能力は、このウィンドウ上に表示されるコマンドをタイミングよく入力することで発動する。



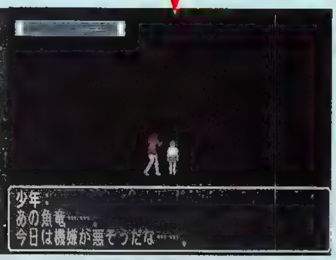
超能力を使う? 使わない?



ここで超能力が使用可能



アイテムでテンポは回復する



テレパシーを使うとこうなる



超能力を使わずに話した場合

※画面写真及び記事内容は開発中のものです。

キャラクター



アストライオス

アテナを襲う、哄笑う道化服の男。
彼女のいく先々に現れ、何者かの命令に従って暗躍する。
アテナと同種の、何らかの能力を有していると思われる。



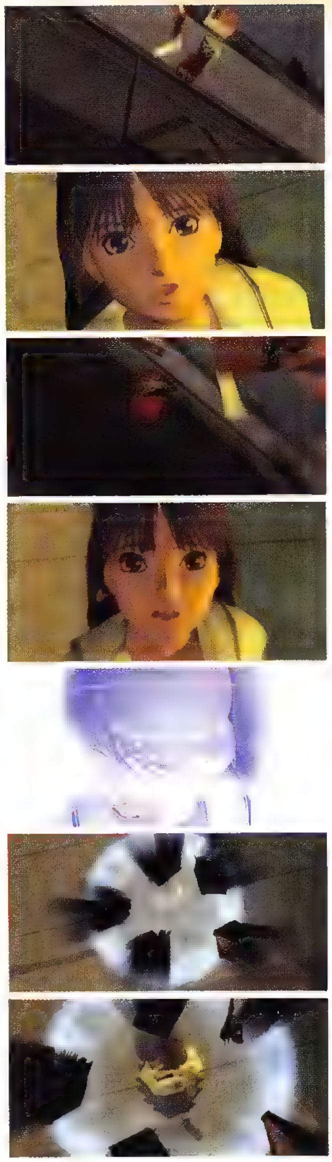
マサト

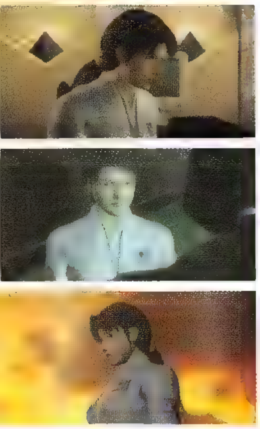
物語中、アテナが出会う少年。哀しい色の瞳と、不思議な雰囲気を持っており、歳にそぐわない、一種ペシミズムに似た醒めた挙動が見られる。
己が力にとまどうアテナに、謎の言葉をもたらす。



椎拳崇

清嶺学園高等部１－B。16歳。中国からの留学生だが、なぜか関西弁が堪能。
本人は二枚目を気取っているつもりだが、真性の三枚目。キメようとすればするほど空回りする。
アテナにほれこんでおり、いいところを見せようとするものの、うまくいかない。それでもアテナのナイトを標榜しており、それが口癖で、呪文のようにくり返す。本人いわく、最高のキメ台詞。
拳法の達人らしいが、実力を見た者はいない。

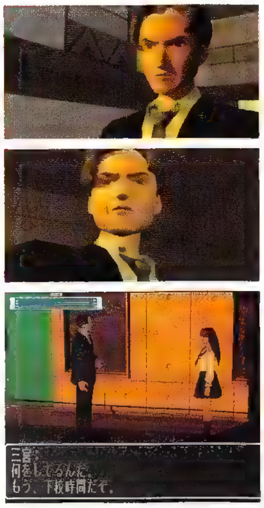






高沖清乃

WAD極東支社専属博士。同社生体工学研究所「E.A.R.F.」元所長。
生体工学関係の世界的権威であり、WADの躍進に多大な貢献をしてきたが、突然の所長解任と同時に謎の失踪を遂げている。





三宮芳宏

市立清嶺学園高等部社会科教諭にして、１－A担任教師。アテナや理香の担任に当たる。普段から無愛想な指導態度で生徒たちに煙たがられているが、そこに最近になって不審な行動が目立つようになってきたと噂されている。

用語解説

WAD

正式名称「Work And Days Enterprise」。
アメリカに本社を持つ多国籍大企業。電子工学、生体工学の両面の研究に優れ、その方面の進歩に多大な貢献をしている。その業務は多岐にわたり、重工業のあらゆる分野で、世界経済を牛耳っている。
2018年現在、次世代ニューロコンピュータの開発を進めているといわれているが、その詳細の一切は機密のベールに包まれている。

市立清嶺学園高等部

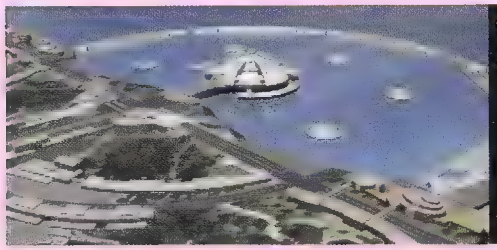
市立と銘打ってあるものの、実質的にはWADの直営といっても過言ではない。
偏差値、進学率の総合評価で中の上クラスの、中堅高校。生徒総数約600人、男女比4：6。住宅街から離れた立地条件により、通学に難はあるものの、敷地は広い。
創立されてからの歴史は比較的浅く、校舎もまだきれいなまま。校庭のバラ園が自慢。

ディノアクアリウム

E.A.R.F.の遺伝子操作技術によって創造された、再生恐竜群（ADシリーズ）の観覧が目玉の一大アミューズメントパーク。
海に面した断崖に造られた人工湖の湖底に存在し、地上の施設とは全長120mのチューブエレベータによって連結されている。
なお、ここの恐竜たちは実在の種を再現したものではなく、それに似せて造られた、いわゆるキマイラであり、調整と呼ばれる処置によって完全に人間の制御下にある。また無理な合成のために細胞自体が非常に不安定で、定期的に定着剤を投与しなければ6時間以内に自壊する。



一章の舞台となる学園風景



ディノアクアリウム全景



ネオジオポケット
ポケット格闘シリーズ　サムライスピリッツ!

色&斬紅郎が使える！

今月はやっぱり使えたボスキャラ斬紅郎と、使えてビックリの色の使用コマンド、さらに全キャラの完全技コマンド表を掲載しちゃうぞ。

SNK	発売中
4,500円	格闘アクション



▽＝短く押して離す
▼＝長く押す
◎＝素手時も可
★＝怒り状態でパワーアップ

風間蒼月　技コマンド表

修羅

●必殺技	
月光★	→↓↘+A▽orA▼
浮月	↓↘→+A▽orA▼
浮月操水	浮月後ボタン押しっぱなし+方向キー
月隠れ【自分の後方／相手の背後】	↓↙←+A▽orA▼
●武器飛ばし	
消波・風月斬	←→↓+AB

羅刹

●必殺技	
死月◎	ジャンプ中↓↙←+A
円月	ジャンプ中→↓↘+A▽orA▼
月輪波【地上】★	↓↘→+A▽orA▼
月輪波【空中】★	ジャンプ中↓↘→+A▽orA▼
●武器飛ばし	
月昇・水柱波	←→↓+AB

風間火月　技コマンド表

共通

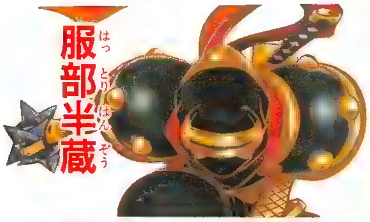
●必殺技	
炎滅◎	←↓↙+ボタン

修羅

●必殺技	
焦熱魂	↓↘→+A▽orA▼orB
大爆殺★	→↓↘+A▽orA▼orB
災炎（炎2個まで）	↓↙←+ボタン
炎返し◎	ダメージ中A▽B▽orA▼B▼
●武器飛ばし	
暴爆・火炎爆	←→↓+AB

羅刹

●必殺技	
愚連脚◎（3回連続入力）	→↓↘+ボタン
（追加1）◎	←+ボタン
（追加2）◎	→+ボタン
六道烈火（3回連続入力）	
（壱）	↓↘→+A
（弐）	↓↘→+A
（参）	★↓↘→+A
●武器飛ばし	
炎邪覚醒	←→↓+AB
覚醒停止	炎邪覚醒中AB



服部半蔵　技コマンド表

共通

●必殺技	
忍法　爆炎龍◎★	↓↙←+A▽orA▼
忍法　影分身◎	→←↓→+AorB
烈風手裏剣◎	ジャンプ中↓↘→+A▽orA▼
空転撃◎	ジャンプ中相手近くで↙or↓or↘+A▼

修羅

●必殺技	
忍法　うつせみ天舞◎	←→↓←+A
忍法　うつせみ地斬◎	←→↓←+B
忍法　身代わりの術　仏◎	ダメージ中→+AB
忍法　身代わりの術　鬼◎	ダメージ中←+AB
モズ落とし◎	相手近くで→↓↘+A▽orA▼
モズ落とし一楓一◎	踏み込み中相手近くで→↓↘+A
●武器飛ばし	
封じ手　微塵隠れ◎	←→↓+AB

羅刹

●必殺技	
忍法　静音◎	↓↓+A
忍法　猿舞【背後／背後上】◎	←↓↙+AorB
忍法　爆炎微塵隠れ◎	相手近くで→↓↘+A
●武器飛ばし	
封じ手　毒龍◎	←→↓+AB



リムルル　技コマンド表

共通

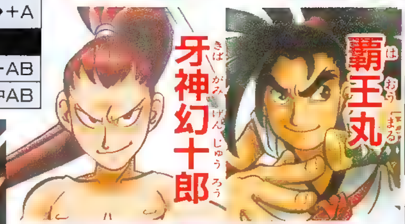
●必殺技	
コンル・メム◎	↓↙←+A

修羅

●必殺技	
カムイ・シトゥキ◎	←↓↙+A
コンル・シラル◎	ジャンプ中↙or↓or↘+A
ルプシ・クアレ◎	↓↘→+A▽orA▼
コンル・ノンノ◎★	→↓↘+A
●武器飛ばし	
ルプシ・カムイ・エムシ◎	←→↓+AB

羅刹

●必殺技	
ルプシ・トゥム【斜め上】★	→↓↘+A
ルプシ・トゥム【横&足元】	→↓↘+B
ルプシ・クアレ◎	↓↘→+A▽orA▼
ウプン・オプ◎	→+A連打
●武器飛ばし	
ルプシ・カムイ・エムシ◎	←→↓+AB



ナコルル　技コマンド表

共通

●必殺技	
カムイ・リムセ◎	←↓↙+A▽orA▼
カムイフム・ケスプ◎	ジャンプ中↙or↓or↘+B
レラ・キシマ・テク◎	ジャンプ中相手近くで↙or↓or↘+A▼

修羅

●必殺技	
アンヌ・ムツベ★	←↙↓+A▽orA▼
レラ・ムツベ	↓↘→or→↓↘+A▽orA▼
シチカプ・エトゥ◎	↓↙←+A▽orA▼
鷹につかまる◎	↓↙←+B
カムイ・ムツベ◎★	鷹つかまり時AB
●武器飛ばし	
エレルシ・カムイ・リムセ◎	←→↓+AB

羅刹

●必殺技	
狼に乗る◎	↓↙←+A
狼から降りる【前方】◎	↗or→or↘+B
狼から降りる【真上】◎	↑or↓+B
狼から降りる【後方】◎	↖or←or↙+B
狼乗り　立ち攻撃【横／上】◎	狼乗時A▽orA▼
狼乗り　屈み攻撃【横／下】◎	狼乗時↙or↓or↘+A▽orA▼
狼乗り　ジャンプ攻撃【横／上】◎	狼乗時&空中でA▽orA▼
メル・シキテ◎★	狼乗時←↙↓+A
カント・シキテ◎★	狼乗時→↓↘+A
イメル・シキテ◎	狼乗時&空中で↓↘→or→↓↘+A
分離攻撃	メルorカントorイメル・シキテ中レバー方向+A
エプンキネ・シキテ◎	ナコルル転倒中AB
●武器飛ばし	
ヌベキ・カムイ・シキテ	←→↓+AB

覇王丸　技コマンド表

共通

●必殺技	
奥義　弧月斬★	→↓↘+A▽orA▼
奥義　疾風弧月斬	踏み込み中→↓↘+A▽orA▼

修羅

●必殺技	
奥義　旋風裂斬	↓↘→+A▽orA▼
奥義　烈震斬	←↓↙+A▽orA▼
●武器飛ばし	
秘奥義　天覇封神斬	←→↓+AB

羅刹

●必殺技	
奥義　旋風裂斬・刹	↓↘→+A▽orA▼
剛破◎	→↓↘+B
旋風波	↓↘→+B
凪刃	←↓↙+A
●武器飛ばし	
秘奥義　天覇断空烈斬	←→↓+AB

牙神幻十郎　技コマンド表

共通

●必殺技	
桐覇　光翼刃★	→↓↘+A▽orA▼

修羅

●必殺技	
三連殺	↓↘→+A▽orA▼
三連殺追加斬り	三連殺中A
桜華斬	↓↙←+A▽orA▼
雫刃	→↓↘+B
紅	←↓↙+A▽orA▼
●武器飛ばし	
五光斬	←→↓+AB

羅刹

●必殺技	
三空殺	↓↘→+A▽orA▼
裏桜華　菖蒲（※）	↓↙←+A▽orA▼
百鬼殺	↓←→+A▽orA▼
紫暮	←↓↙+A▽orA▼
●武器飛ばし	
裏五光	←→↓+AB

※ボタン押しっぱなしで上に跳ね上がる

橘 右京 技コマンド表

共通

●必殺技	
秘剣 ツバメ返し★	ジャンプ中↙↓↘→+A▽orA▼

修羅

●必殺技	
非剣 ささめゆき◎	↓↙←+B
秘剣 ささめゆき	↓↙←+A▽orA▼
秘剣 朧刀	↓↘→+A▽orA▼
●武器飛ばし	
ツバメ六連	←→↓+AB

羅刹

●必殺技	
雲雀	↓↙←+B
秘剣 ささめゆき 閃	↓↙←+A▽orA▼
秘剣 陽炎	↓↘→+A▽orA▼
●武器飛ばし	
夢想残光霞	←→↓+AB



橘(たちばな) 右京(うきょう)

天草四郎時貞 技コマンド表

共通

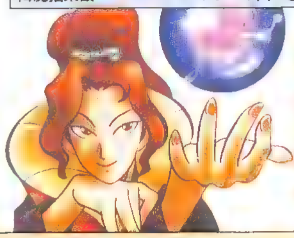
●必殺技	
逢魔刻【前】◎	↓↘→+B
逢魔刻【後】◎	↓↙←+B
汝、暗転入滅せよ	(始動) →↓↘+A (攻撃) 始動後A (中止) 始動後B
●武器飛ばし	
凶冥十殺陣	←→↓+AB

修羅

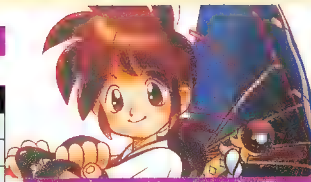
●必殺技	
死霊刃★	↓↘→+A▽orA▼
瘴気断	→↓↘+B
天照封凰	↓↙←+A▽orA▼

羅刹

●必殺技	
冥府魔障弾★	↓↘→+A▽orA▼
戒烈掌◎	→↓↘+B
降魔招来破	↓↙←+A▽orA▼



天草(あまくさ)四郎(しろう)時貞(ときさだ)



緋雨(ひさめ)閑丸(しずまる)

緋雨閑丸 技コマンド表

共通

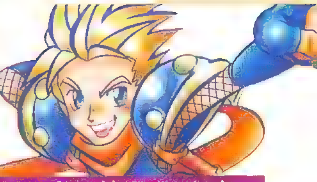
●必殺技	
緋刀流 真・雨流れ狂落斬	しばらくB押しっぱなしで離す(時間によって5段階)
緋刀流 梅雨円殺陣★	→↓↘+A▽orA▼

修羅

●必殺技	
緋刀流 五月雨斬り	↓↙←+A▽orA▼
緋刀流 [illegible]雨刃	↓↘→+A▽orA▼
緋刀流 氷雨返し	↓↘→+B
●武器飛ばし	
緋刀流禁じ手 暴雨狂風斬	←→↓+AB

羅刹

●必殺技	
緋刀流 時雨	ジャンプ中↓+A
緋刀流 小雨	ジャンプ中↑+A
緋刀流 雷雨	小雨中A
緋刀流 霧雨刃 暴雨★	↓↘→+A▽orA▼
●武器飛ばし	
緋刀流禁じ手 雨流裂殺刃	←→↓+AB



ガルフォード

ガルフォード 技コマンド表

共通

●必殺技	
シャドーコピー【ライト/レフト】◎	→←↓→+AorB
レプリカアタック【ヘッド/リア】◎	←→↓←+AorB
イミテイトレプリカ【ヘッド/リア】◎	ダメージ中←or→+AB
スターダスト・ドロップ◎	ジャンプ中相手近くで↙or↓or↘+A▼

修羅

●必殺技	
プラズマブレード◎	↓↘→+A▽orA▼
ラッシュドッグ◎★	↓↙←+A▽
マシンガンドッグ◎	↓↙←+A▼
レプリカドッグ◎	↓↙←→+A▽
オーバーヘッドクラッシュ◎	↓↙←→+A▼
●武器飛ばし	
ダブル・メガ・ストライク・ヘッズ	←→↓+AB

羅刹

●必殺技	
プラズマファクター【立ち/しゃがみ】◎	↓↘→+AorB
プラズマブレイク◎★	→+A連打
ストライクヘッズ◎	相手近くで→↓↘+A
ダッシュ・ストライクヘッズ◎	踏み込み中相手近くで→↓↘+A
ライトニング・スラッシュ	↓↙←+A
●武器飛ばし	
ライトニング・ストライク・スリー	←→↓+AB

色 技コマンド表

共通

●必殺技	
空華・阿◎	↗+B
空華・吽◎	↖+B

修羅

●必殺技	
露祓	↓↘→+A▽orA▼
雫狩	露祓中A
天吔輪・陽★	→↓↘+A▽orA▼
天吔輪・陰	天吔輪・陽中←+A
首刀	相手近くで↓↙←→+A
黄泉落とし◎	→↓↘+B
奈落落とし	黄泉落とし中←→+B
影践	奈落落とし中AB
蓮華舞◎	↓↙←+B
結跏趺坐◎	蓮華舞成立状態でレバーニュートラル
昇華	結跏趺坐中A
散華	結跏趺坐中B
八葉	結跏趺坐中→or←
●武器飛ばし	
天魔波旬	←→↓+AB

羅刹

●必殺技	
沙喇★	→↓↘+A▽orA▼
双驚	沙喇中←+A
刹那【自分の後方/相手の背後】◎	↓↙←+A▽orA▼
無憂華	←↓↙+B
無明◎	→↓↘+B
波羅夷◎	体力ゲージ1/4で無明が変化
転法輪	↓↘→+A▽orA▼
色咒	相手近くで↓↙←→+A
無常	↓↘→+B
●武器飛ばし	
涅槃	←→↓+AB

隠しキャラ使用コマンド

『サムライスピリッツ!』では、以下のコマンドを入力することで、ラスボスの斬紅郎と隠しキャラの色が使用できる。

もっとも、「IP PLAY」をノーマルモードでクリアすると斬紅郎の、またハードモードでクリアすると色の使用コマンドがそれぞれ表示されるから、もう知ってる人も多いかな?

なお、この2人はすべてのモードで使用可能だぞ。

色(しき)

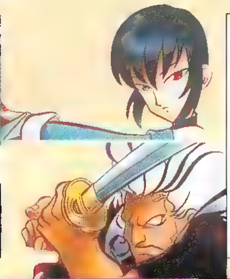
キャラ選択画面で中央のランダムセレクトにカーソルを合わせレバーを↑↑↓↓↑↓↓で出現

壬無月(みなづき)斬紅郎(ざんくろう)

キャラ選択画面で中央のランダムセレクトにカーソルを合わせレバーを↓↓↑↑↓↑↑で出現



斬紅郎には修羅・羅刹の区別はない



壬無月斬紅郎 技コマンド表

共通

●必殺技	
無限流 疾風斬	↓↘→+A▽orA▼
無限流 天崩斬	→↓↘+A▽orA▼
無限流 無法拳◎	↓↘→+B
無限流 不動	→↓↘+B
●武器飛ばし	
無限流 無限砲	←→↓+AB



ついに色、お子様にまで手を出す(ウソ)。羅刹・無明



柳生(やぎゅう)十兵衛(じゅうべえ)

柳生十兵衛 技コマンド表

修羅

●必殺技	
喝咄 水月刀	↓↘→+A▽orA▼
二ッ角羅刀★	→↓↘+A▽orA▼
二ッ角羅刀 叩き落とし	強二ッ角羅刀フィニッシュ時↓+A
八相発破	→+A連打
●武器飛ばし	
絶 水月刀	←→↓+AB

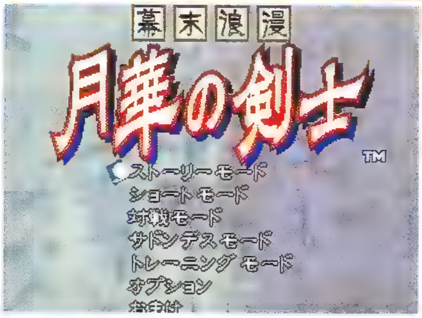
羅刹

●必殺技	
喝咄 水月刀★	↓↘→+A▽orA▼
柳生 心眼刀・天羅	↓↙←+A▼
柳生 心眼刀・相破	↓↙←+A▽
柳生 心眼刀・水月	↓↙←+B
柳生 双月陣	(壱の太刀) 相手ガード中↓↘→+B (弐の太刀) 壱の太刀中↓↘→+B (参の太刀) 弐の太刀中↓↘→+B
●武器飛ばし	
激 双嵐陣	←→↓+AB

プレイステーション
～幕末浪漫～月華の剣士

PS版オリジナル要素をチェック！

ネオジオCD版で好評だったデモビューアやアートギャラリーに加え、PS版にはさらなるオマケが！　気になるオリジナル要素を紹介だ！



SNK	2月25日予定
5,800円	格闘アクション

キャラクター列伝

「おまけ」内のこのモードを選ぶとあかりと十三が登場し、トーク（かけあい漫才?）がはじまる。

そのあとの画面で好きなキャラを選択すれば、そのキャラのプロフィールやサブストーリー、さらにはバトルシーンのムービーまでが見られるのだ。

イラスト発表

ネオジオフリークなどで募集した、ファンからの投稿イラストを発表。カラーで観賞できるぞ。

4コママンガ発表

イラスト同様、ファンから送られた4コママンガを見ることができるモード。

この「4コママンガ発表」と「デモ観賞」「アートギャラリー」の3つのモードは、何らかの条件を満たさないと「おまけ」の中に現れない。

ただし、4コマはオプションの「4コマモード」をONにすれば、ランダムだけどロード画面で見られるのだ。

アニメーションムービー

PS版では、オープニングに新たにアニメーションムービーを収録。『月華』キャラが美麗なアニメーションで動く！

サドンデスモード

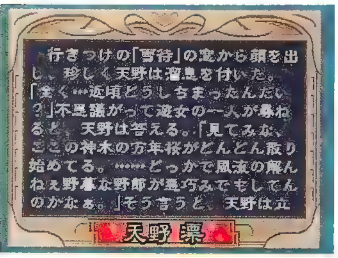
体力ゲージがなくなるまでに何人敵を倒せるかというゲームモード。ネオジオCD版のサバイバルモードと似ているが、決定的に違う点は、攻撃を受けなくてもじわじわと体力が減っていくこと。これによって闘いはさらにスリリングになった。



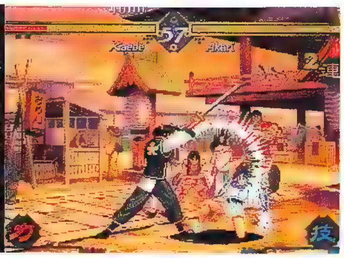
キャラクター列伝開始時にあかりと十三のトークが聞ける



ムービー再生画面。必殺技などが好きなだけ見られるぞ



「語」を選ぶとキャラクターのストーリーが見られる



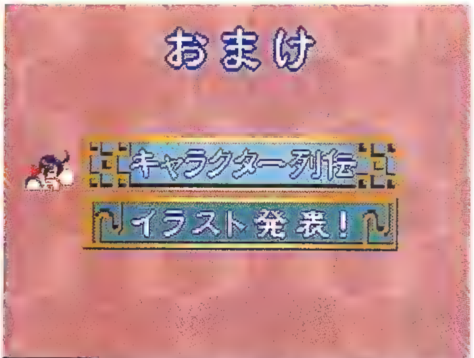
楓対あかり。ちゃんと背景も再現されてます



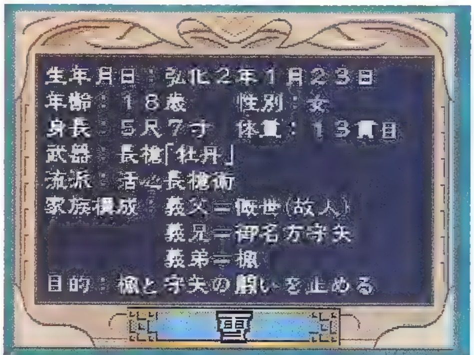
守矢対斬鉄。タイムやラウンドは変更可能



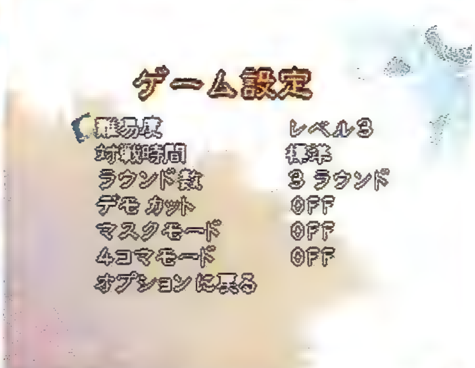
オリジナル版に忠実なキャラ選択画面。ってことは…



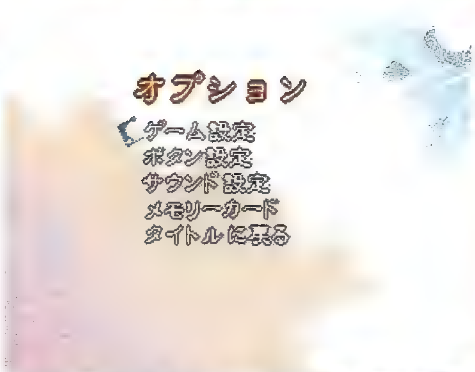
最初はキャラクター列伝とイラスト発表しか選べない



「紹」を選ぶとキャラクターのプロフィールが参照可能



ゲーム設定画面。デモカットなどもここで選択できる



オプション画面。さまざまな設定が可能

※画面写真は開発中のものです。

ネオジオROM　幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

『月華第二幕』が家庭用で登場！

ついに『月華第二幕』の家庭用が登場。タイムアタックモードが最初から選べる他、トレーニングモードなどもついておトクなのだ。



SNK	1月28日予定
32,000円	格闘アクション

トレーニングモード

家庭用オリジナルモード。基本ダメージなどが常に表示され、セレクトでCPUの状態など、様々な変更が可能。



トレーニングモード。基本ダメージなどとが表示される

オプション

オプションでは難易度、タイム、ラウンド数、言語の選択の他、フラッシュのオン／オフ、マスクモード、パッドの操作変更が可能。マスクモードではタイム、プレイヤーごとのライフゲージ、剣質ゲージを隠すか隠さないかが設定できる。



トレーニングモードでセレクトを押すとこの画面になる


マスクモード設定画面



オプション画面はこんな感じ


月華第二幕のキーパーソンである雪（李烈火ではない）


新キャラ対決、真田小次郎対高嶺響。小次郎の後の先がヒット！


タイムアタックモードはコマンド入力なしで選択可能

隠し要素

MVSと同様、隠しキャラの楓（覚醒前）＆はぐれ人形、隠し剣質の極が使用可能。虎鉄が使えるようで使えないのも変わらない。ただし、冒頭でもお伝えしたように、タイムアタックモードはコマンド入力なしで初めから選択可能。さらにROM版では、ラスボスの黄龍が使える！…けど、使用条件はまだ教えられないのだ。来月号を待て！

楓（覚醒前）
キャラ選択画面でカーソルを楓に合わせ、4秒以内にC×9、B×1、C×4を入力。

はぐれ人形
キャラ選択画面でカーソルをあかりに合わせ、4秒以内にC×8、B×9、1秒待ってC×1を入力。

虎鉄
キャラ選択画面でカーソルを示源に合わせ、4秒以内にC×5、B×10、C×2を入力。

剣質『極』
剣質選択画面でカーソルを『技』に合わせC×6、『力』に合わせB×3、『技』に合わせC×4を入力。



制限時間がないぶん、MVSよりかなり成功しやすいはず

ネオジオフリーク読者が選ぶ

第8回 NEO・GEOキャラ オフィシャル人気投票 結果発表

読者のみなさまおまたせしました！半年に1度の総決算、第8回オフィシャル人気投票の結果の発表です。さて、今回はどんなキャラが票を伸ばしているのか、興味は尽きないぞ!!

総合ベスト20

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	草薙　京（K・O・F／K・O・F京）	3,431P
2	八神　庵（K・O・F／K・O・F京）	3,203P
3	不知火　舞（餓狼伝説／K・O・F）	2,290P
4	シェルミー（K・O・F）	2,286P
5	レオナ（K・O・F）	2,211P
6	ナコルル（サムライスピリッツ）	2,102P
7	リムルル（サムライスピリッツ）	2,065P
8	麻宮アテナ（K・O・F）	1,927P
9	ブルー・マリー（K・O・F）	1,914P
10	クリス（K・O・F）	1,817P
11	色（侍魂）	1,662P
12	七枷　社（K・O・F）	1,641P
13	キング（龍虎の拳／K・O・F）	821P
14	バイス（K・O・F）	616P
15	矢吹真吾（K・O・F）	539P
16	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	520P
17	マチュア（K・O・F）	487P
18	シャルロット（サムライスピリッツ）	481P
19	風間　蒼月（サムライスピリッツ）	475P
20	緋雨閑丸（サムライスピリッツ）	442P

前回総合ベスト20

順位	キャラ名	ポイント
1	八神　庵	3,746P
2	レオナ	2,900P
3	草薙　京	2,757P
4	シェルミー	2,749P
5	ナコルル	2,121P
6	山崎竜二	1,974P
7	不知火　舞	1,660P
8	リムルル	1,642P
9	ブルー・マリー	1,631P
10	クリス	1,391P
11	七枷　社	1,018P
12	楓	1,013P
13	ユリ・サカザキ	709P
14	一条あかり	702P
15	テリー・ボガード	689P
16	神楽ちづる	594P
17	色	583P
18	ビリー・カーン	555P
19	雪	540P
20	麻宮アテナ	518P

混戦模様の投票結果 そこから抜け出してきたのはどのキャラだ!?

毎回混戦を極めるオフィシャル人気投票、総合1位を制したのは草薙京。今やSNKの顔といえるKOFシリーズの立役者が久しぶりトップに返り咲く結果となった。

そして、前回までにV2を勝ち取ってきた八神庵が2位へと転落しまう事態が発生。ゲームの中でも人気投票でも争い続けるという図式は、今後も続きそうだ。

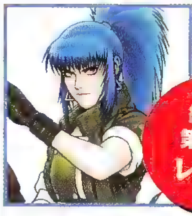
第3位には前回7位だった不知火舞が急浮上。逆に前回まで2位につけていたレオナがまさかの3ランクダウン、5位に。前回まで好調さをキープしていただけに、今回の結果にはビックリ。

4位にシェルミー、10位のクリス、12位の七枷社とオロチチームがベスト20入り。さらにアテナやマリー、キングなど、人気投票の常連は、順位の移動はあるもののやはりベスト20入りを果たした。さらに'98での復活組のバイスも14位にランクイン。

やはり『KOF'98』の人気強し。集計開始の時期が影響したからかランキングの全体を見まわしても、KOFシリーズのキャラ、およびKOFに出演している他の作品のキャラがランクアップしている傾向にある。

KOFシリーズに並ぶ人気タイトル、サムライスピリッツシリーズからはナコルル＆リムルル姉妹が安定して上位をキープした。シリーズ新作には登場していない緋雨閑丸やシャルロットに票が集まったのも印象的だ。

また新作『幕末浪漫第二幕月華の剣士』は発売が投票時期と重なってしまったためか、いま一つ票が伸びなかったのが残念なところ。次回の人気投票に大きな波乱を巻き起こすかもしれないぞ。


総合第5位 レオナ


総合第4位 シェルミー


総合第3位 不知火 舞


総合第1位 草薙 京

総合第2位 八神 庵

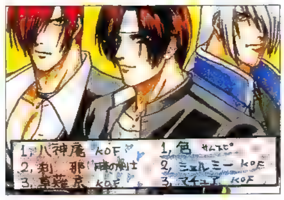
男女キャラ別BEST10

草薙と八神の2大巨頭はもう不動のもの？ 以下もKOFのキャラたちが続いていく。KOFキャラ全盛の中、サムライシリーズの蒼月と閑丸が上位進出し健闘ているのが印象的な結果となった。

草薙京。この世で一番愛しています。彼がいなかったら今の私はいない！と断言できます。
●PN／野田紀和（埼玉県）

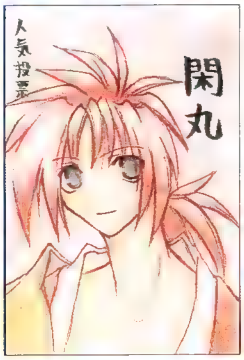
横顔も低音な声も素敵な庵。あぁ、私はあなたから目が離せません!!
●PN／ゆたかゆかん（兵庫県）

クリス君、2人のために料理を作るあなたが大～好きです。
●PN／シェロス（岡山県）



●PN／劉紀（高知県）


●PN／そまい（宮城県）



●PN／閑紅（兵庫県）

男性キャラ ベスト10

順位	キャラ名	ポイント
1	草薙 京	3,431P
2	八神 庵	3,203P
3	クリス	1,817P
4	七枷 社	1,641P
5	矢吹真吾	539P
6	テリー・ボガード	520P
7	風間蒼月	475P
8	緋雨閑丸	442P
9	山崎竜二	432P
10	椎 拳崇	425P

SNKの誇るヒロイン、舞を筆頭に、やはりシェルミー、レオナ、アテナなどKOF出演キャラが多くの票を獲得しているのが大きな特徴。もう1つの注目は侍魂から登場した色。同性から多くの支持を集めているのが印象的だ。

前回は「小娘化」したなんてヒドイ書かれかたをしたけど、俺はずっと舞を応援し続けます!!
●PN／神北伸之（秋田県）

シェルミー。冷たい微笑にナイスバディ。女の子だったら、誰でも憧れます。
●林田美穂さん（長崎県）

ザ・デンジャラス投げキャラ、ブルーマリー（あねご）
●PN／月城七瀬（神奈川県）


●守田久美さん（愛知県）



●PN／氷雨玄太（埼玉県）



●PN／梓緑（埼玉県）

女性キャラ ベスト10

順位	キャラ名	ポイント
1	不知火 舞	2,290P
2	シェルミー	2,286P
3	レオナ	2,211P
4	ナコルル	2,102P
5	リムルル	2,065P
6	麻宮アテナ	1,927P
7	ブルー・マリー	1,914P
8	色	1,662P
9	キング	821P
10	バイス	616P

ファンから届いたキャラへの熱烈コメント集

色。女ながらにホレた♥うーん、いい女。
●PN／イトコンドリア（福岡県）

可愛く、そしてカッコいいのがレオナ！ このコを抱きしめて眠る夢を見たことがあるほど好き!!（ちとヤバめ？）
●栗原真実さん(北海道)

誰が何といおうとカッコいい、テリーボガード!! 金パッツとあの体型が…。
●PN／和泉沙羅（宮城県）

山崎竜二。ドリルLv.5は男の証。あなたに認められるまでは俺は諦めません!! でも全然出ねえ…。
●PN／りきゅう（福岡県）

あかりちゃん！ 元気で大阪弁で明るくてカワイーっ!! 「月華」で一番最初にハマったキャラなんです。
●PN／向日葵すのう(千葉県)

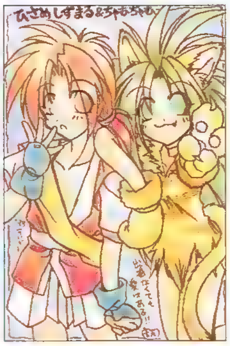
好きな男性キャラはアンディ。これっきゃないっス。そらもう「餓狼1」からずっとアンディ使いですから。
●佐藤 清美さん（石川県）

服部半蔵サマ♥どうせ死ぬなら、この方の真モズで死にたいっス。
●PN／羅城水月齋（東京都）

基本的にマチュアのようなオネーサマ的キャラはツボなので'98で復活してくれたのは本当にうれしい♥
●PN／準川夕奈（千葉県）

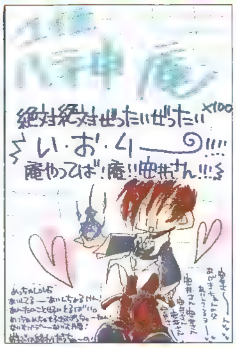
鳳凰脚ジャンキーな私は、彼がいないと生きていけません。ビバ！ キム。
●PN／香樹（神奈川県）

守矢兄さん、めっちゃ好き。強くてカッコよくて男っぽくて色っぽいし…。もう最高！ SNK一のいい男だと思う…（本気）。こんな人を好きにならない女なんているわけがない。というわけで一票。
●PN／てんこもり（山口県）


●PN／服部すいそう（福岡県）



●PN／おとわ（北海道）



●PN／蓮堂 都（大阪府）



●PN／佐山いづみ（北海道）


●PN／からさわ（兵庫県）


●PN／チャッキーマサムネ（埼玉県）



●PN／もものじ琳（石川県）

総合ベスト20〜

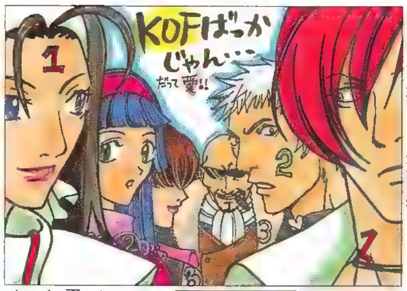
順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
	望月双角（餓狼伝説）	5P
	服部半蔵（ワールドヒーローズ）	5P
	ボビー・ネルソン（痛快GANGAN行進曲）	5P
	アストロ・ガイ（ザ・キング・オブ・ザ・モンスターズ）	5P
124	玄武の翁（月華の剣士）	4P
	ローレンス・ブラッド（餓狼伝説）	4P
	ナツメ（ニンジャマスターズ）	4P
	チョナチョナ＊（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	4P
	ジャン＊（龍虎の拳／K・O・F）	4P
129	ピエール・モンタリオ（ブレイカーズ）	3P
	ブロッケン（ワールドヒーローズ）	3P
	メズウ（風雲黙示録）	3P
	大蛇丸（天外魔境真伝）	3P
	鳳凰（ニンジャマスターズ）	3P
	ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ（K・O・F'97）	3P
	エレン（ソニックウイングス）	3P
	八雲（天外魔境真伝）	3P
	木偶♀＊（侍魂）	3P
	モナシリ＊（サムライスピリッツ）	3P
	ワールド（マジカルドロップ）	3P
	クララ・ハイデルン＊（K・O・F）	3P
	ロードラン（ティンクルスタースプライツ）	3P
	美州姫＊（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	3P
	ファア（ラギ）	3P
	キム・ジェイフン＊（餓狼伝説）	3P
	ハイエロファント（マジカルドロップ）	3P
	ゴズウ（風雲黙示録）	3P
	千堂恭司＊（K・O・F京）	3P
	ジャズウ（風雲スーパータッグバトル）	3P
	ジョニーマキシマム（ワールドヒーローズ）	3P
	エリックの息子＊（ワールドヒーローズ）	3P
	爆皇雷（わくわく7）	3P
152	Mr.BIG（龍虎の拳／K・O・F'96）	2P

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
	柳生磐馬（侍魂）	2P
	ブライアン・バトラー（K・O・F）	2P
	草薙　静＊（K・O・F京）	2P
	庵子先輩＊（DJステーション）	2P
	グリンダ（ソニックウイングス）	2P
	千堂順子＊（K・O・F京）	2P
	創世御名麻雪（ブレイジングスター）	2P
	ケンスウのファン＊（K・O・F）	2P
	虎徹＊（月華の剣士）	2P
	フール（マジカルドロップ）	2P
163	アモン（ダブルドラゴン）	1P
	キム・ドンファン（餓狼伝説）	1P
	シクルゥ＊（サムライスピリッツ）	1P
	ターマ（メタルスラッグ）	1P
	ダック・キング（餓狼伝説）	1P
	チャリオット（マジカルドロップ）	1P
	マイケル・マックス＊（餓狼伝説）	1P
	ゴウカイザー（超人学園ゴウカイザー）	1P
	ホワイト（RB餓狼伝説SP DOMINATED MIND）	1P
	服部真蔵＊（サムライスピリッツ）	1P
	アーサー・シュミット（ティンクルスタースプライツ）	1P
	リック・ストラウド（RB2）	1P
	リュー・イーグル（風雲黙示録）	1P
	ホッパー＊（餓狼伝説）	1P
	ワイラー（龍虎の拳　外伝）	1P
	クラウザー（餓狼伝説／K・O・F'96）	1P
	一文字百太郎（メタルスラッグ2）	1P
	ホンフゥ（餓狼伝説）	1P
	GYO（ネオジオカップ）	1P
	タムタム（サムライスピリッツ）	1P
	マジシャン（マジカルドロップ）	1P
	孫悟空（ワールドヒーローズ　パーフェクト）	1P
	戦国卍丸（天外魔境真伝）	1P

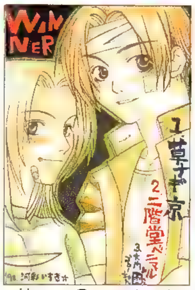
順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
	ブルー（ラギ）	1P
	タン・フー・ルー（餓狼伝説）	1P
	アントネット＊（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	1P
	コンル＊（サムライスピリッツ）	1P
	ステア王女＊（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	1P
	ちづるの姉＊（K・O・F）	1P
	カーマン・コール（龍虎の拳　外伝）	1P
	ティア・ラングレー（ブレイカーズ）	1P
	ライラ・エスタンシア（ブレイカーズ）	1P
	紫鏡（月華の剣士）	1P
	李刀龍（ブレイカーズ）	1P
	山田十平衛（餓狼伝説）	1P
	ルーミ（ギャラクシーファイト）	1P
	反町＊（餓狼伝説）	1P
	九条静＊（月華の剣士）	1P
	王虎（サムライスピリッツ）	1P
	霞（ニンジャマスターズ）	1P
	三越さくら（マネーアイドルエクスチェンジャー）	1P
	フランコ・バッシュ（餓狼伝説）	1P
	雪姫＊（侍魂）	1P
	ダークラン（ティンクルスタースプライツ）	1P
	弁財天（神凰拳）	1P
	ロサ（風雲スーパータッグバトル）	1P
	サリー＊（K・O・F）	1P
	ルル（ショックトルーパーズ2）	1P
	ハイプリエステス（マジカルドロップ）	1P
	ロネット・サカザキ＊（龍虎の拳）	1P
	新撰組隊員＊（月華の剣士）	1P
	シュトロハイム城の歌姫＊（RBS）	1P
	社子さん＊（DJステーション、イベント限定？）	1P
	香緋の同僚＊（RB2）	1P
	渡部薫＊（K・O・F'97）	1P
	メグ教官（メタルスラッグ2）	1P

キャラへの熱烈コメント集

●PN／小沢リヲン（大阪府）



●PN／河彩いすき（神奈川県）



覇王丸。目立たなくても、人気なくても、男臭いあなたは同じ男として憧れです。

●PN／ごう（埼玉県）

鋭い目つきで敵をバッサバッサとなぎ倒す。ロサはまさに真紅の女豹!!

●PN／北酒場ハイセイコ（広島県）

かっこ良すぎ。なんで閑丸君が復活しないの？　僕、こんなにも待っているのに…。

●PN／加藤龍介（宮城県）

風間蒼月。その声と顔と胸板にホレた。暴走しても美しさを保てるのは貴方だけ…。一生ついていきますー!!

●PN／もものじ琳（石川県）

天野漂から、男の色気と、足をキレイにする方法を教えてもらいたい!!

●PN／英雄withジェイ

●PN／伊藤晴樹（東京都）



ムズ君（徳島県）

雪って、なんかすっごくキレイで、おまけに使いやすい！　よってマイキャラ。

●PN／ねこ太郎（秋田県）

ラルフばんざーい!!　たとえオヤジといわれようが、私はあなたについていく!!　どっかーん！

●PN／瀬速頼々（香川県）

アスラは、気がついてみたら使ってしまっているくらい好きです。

●PN／ネロ（兵庫県）

二階堂紅丸の声が好きです。さわやかですよね。

●PN／うさぎ（山口県）

楓は、超私の好みです。ノーマルも覚醒後も両方とも大好き！

●PN／火宵猫美（静岡県）

神楽ちづる…、彼女との出会いは私の人生を変えたに違いない。

●PN／トロ吹き（北海道）

ダークランって一見、性格キツいけど、メディウスに甘々なところがいいと思います。

●PN／泉竜留（千葉県）

牙神幻十郎。いいかげん覇王丸との決着をつけろ！　と思うんですけど…

●PN／銀樹（奈良県）

真田小次郎。とにかくカッコいい。女が惚れる女性です。

●PN／桐生悠樹（京都府）

総合ベスト20～

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
21	山崎竜二（餓狼伝説／K・O・F）	432P
22	椎　拳崇（K・O・F）	425P
23	神楽ちづる（K・O・F）	421P
24	ラルフ・ジョーンズ（K・O・F）	416P
25	ビリー・カーン（餓狼伝説／K・O・F）	396P
26	クラーク・スティル（K・O・F）	388P
27	一条あかり（月華の剣士）	377P
28	楓（月華の剣士）	363P
29	ガルフォード（サムライスピリッツ）	326P
30	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	308P
31	アスラ（侍魂2）	297P
32	風間火月（サムライスピリッツ）	281P
33	雪（月華の剣士）	277P
34	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	269P
35	秦崇秀（餓狼伝説）	261P
36	ギース・ハワード（餓狼伝説／K・O・F'96）	228P
37	李　香緋（RB2）	221P
38	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	217P
39	御名方守矢（月華の剣士）	210P
40	橘　右京（サムライスピリッツ）	205P
41	服部半蔵（サムライスピリッツ）	201P
42	二階堂紅丸（K・O・F）	196P
43	ユキ＊（K・O・F）	192P
44	風間葉月＊（サムライスピリッツ）	190P
45	アルフレッド（RB餓狼伝説SP DOMINATED MIND／RB2）	189P
46	チャムチャム（サムライスピリッツ）	183P
47	羅将神ミヅキ＊（サムライスピリッツ）	165P
48	覇王丸（サムライスピリッツ）	163P
49	鷲塚慶一郎（月華の剣士）	161P
50	秦崇雷（餓狼伝説）	106P
51	疾風の鈴音＊（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	94P
52	リリィ・カーン＊（餓狼伝説）	83P
53	オロチ（K・O・F'97）	77P

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
54	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	63P
55	藤堂香澄（龍虎の拳　外伝／K・O・F'96）	66P
56	嘉神慎之介（月華の剣士）	53P
57	ゲーニッツ（K・O・F'96）	49P
58	篝火＊（サムライスピリッツ）	45P
59	ルガール・バーンシュタイン（K・O・F）	44P
60	ハイデルン（K・O・F）	38P
	ジュリ（ギャラクシーファイト）	38P
62	エレン（ソニックウイングス）	29P
	緋炎（ソニックウイングス）	18P
64	八幡葵＊（月華の剣士）	14P
	草薙柴舟（K・O・F）	14P
	フィオ・ジェルミ（メタルスラッグ2）	14P
67	草薙　葵＊（K・O・F京）	13P
	カズマ（ギャラクシーファイト）	13P
	大門五郎（K・O・F）	13P
	ロバート・ガルシア（餓狼伝説／K・O・F）	13P
71	刹那（月華の剣士　第二幕）	12P
	パピィ＊（サムライスピリッツ）	12P
	八角泰山（侍魂2）	12P
74	ヘヴィ・D!（K・O・F）	11P
	アンディ・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	11P
	天草四郎時貞（サムライスピリッツ）	11P
77	出雲良子（ワールドヒーローズ）	10P
78	シャイア（ゴウカイザー）	9P
	真田小次郎（月華の剣士　第二幕）	9P
	チャン・コーハン（K・O・F）	9P
	首斬り破沙羅（サムライスピリッツ）	9P
	キャスター・マイルド（ブレイジングスター）	9P
83	如月影二（龍虎の拳2／K・O・F'95）	8P
	千両狂死郎（サムライスピリッツ）	8P
	天野　漂（月華の剣士）	8P
	ラッキー・グローバー（K・O・F）	8P

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
	花諷院骸羅（サムライスピリッツ）	8P
	チョイ・ボンゲ（K・O・F）	8P
	タケシ＊（K・O・F）	8P
	アリス・クライスラー＊（餓狼伝説）	8P
	真田小次郎（月華の剣士）	8P
	シンクレア（龍虎の拳）	8P
93	ミカ＊（K・O・F）	7P
	山崎直美（ブレイジングスター）	7P
	キム・スイル（風雲スーパータッグバトル）	7P
	李　烈火（月華の剣士）	7P
	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説／K・O・F）	7P
	エリ・カサモト（メタルスラッグ2）	7P
99	ブライダー（超人学園ゴウカイザー）	6P
	秦海龍＊（餓狼伝説）	6P
	草薙蒼司＊（K・O・F京）	6P
	タクマ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	6P
	スター（マジカルドロップ）	6P
	庵の妹＊（K・O・F）	6P
	周麗花（ブレイジングスター）	6P
106	服部勘蔵＊（サムライスピリッツ）	5P
	アントワ王妃＊（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	5P
	テンペランス（マジカルドロップ）	5P
	服部楓＊（サムライスピリッツ）	5P
	ロサ（風雲スーパータッグバトル）	5P
	マリア・ウエラー＊（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	5P
	ジャスティス（マジカルドロップ）	5P
	めろんちゃん（めろんちゃんの成長日記）	5P
	竜子さん＊（DJステーション）	5P
	山崎　薫（パルスター／ブレイジングスター）	5P
	高嶺　響（月華の剣士）	5P
	牛若姫＊（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	5P
	シューイ（ラギ）	5P
	ブッチ＊（餓狼伝説）	5P

まだまだ続くぞ！ファンから

実をいうと俺は巨漢フェチ。中でも大門は最高だ。あんたがいる限りずっと俺は日本チームを使い続けるぜ！
●佐伯渡さん（長崎県）

私をSNKゲームに夢中にさせるきっかけとなったキャラがチャムチャムだった。最近音沙汰がないけど、どうしちゃったの？
●PN／ジューダス（栃木県）

スポーツチーム、祝、復活!! たとえ背景だろうが、ずっとKOFにいてくれ!!
●PN／剣客T・Y（青森県）

それなりにお姉様で、それなりにギャルで、それなりにかわいい（山崎）直美さんはイイですね！
●PN／葉月一七（神奈川県）

ああーん、好き好き好きィ！ガラ悪いくせにちょっと繊細なキャスター・マイルドにフォーリンLOVEです。記憶も能力も、私のすべてを捧げますから、どうかその胸に抱きしめてっ！
●PN／徒世春夜（大阪府）

あのキャラセレクト時、イカした顔のターマ。妙なグラサン、謎のパンチマシンガンなどすべてにおいてマルコたちを上まわっている！（ファンの方ゴメンナサイ）鼻水垂らすのもほどほどにね。
●PN／8KW（愛知県）

他のネオジオキャラにくらべてそんなに個性が強すぎないアルフレッドがいいな。そして、さわやかで明るい性格も好きです。
●PN／アルハンブラ（茨城県）



●PN／平次（栃木県）



●PN／桜河志郎（福岡県）



●PN／いりなみ葵（神奈川県）

キャラクターテキスト

ぼちぼちでんな





ロバート・ガルシア

財団の御曹司で『空手マン』背反する2つの個性が光るロバートの魅力に迫る!

必殺技



暫烈拳のキックバージョンなのだ



出しやすく結構頼りになるのだ



いつの間にか格調高い名前に変化



作品によって飛んだり飛ばなかったり



コマンド投げ扱いの幻影脚に似た技



ジャンプ中にくり出す飛び蹴り。奇襲にいいかも?



作品によっては必殺技として使える



『龍虎外伝』ではコマンド入力にちょっとクセがあった



放ったあと間合いが離れて便利なサマーソルトキック



飛燕疾風脚に似ているが、モーションと名前が変更



Bボタンと口ボタンで若干モーションが違うのだ

ポーズ



背景真っ暗で超ブルー入ります



ひねり気味の腰が何とも…

衣装



大幅変更してまさに伊達男な雰囲気なのだ



衣装は変化ないが体格がガッシリと



記念すべき第1作目のロバート



白いズボンは汚れが目立つしねぇ



赤と黒でホスト風。大人じゃん



大きくはだけて腹筋をアピール



真っ赤なシャツに。ポーズも変更



こちらも前作と変わらず



「龍虎1、2」と同じスタイル

プロフィール

格闘技:極限流空手
誕生日:12月25日
年齢:22歳
身長:180cm
体重:85kg
血液型:AB型
家族構成:アルバート・ガルシア(父)、シェリー・ガルシア(母)
出身地:イタリア
職業:次期ガルシア財団総師(の予定)
宝物:車のコレクション
当面の目標:ひとまずは親父の跡を継いで、ゆくゆくはユリちゃんと…。

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回12位	第2回23位	第3回30位	第4回32位	第5回30位
第6回49位	第7回59位	第8回67位		

※プロフィールおよび技の写真は『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』、新技は『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

強い意思と男気にあふれるロバートの魅力を徹底究明！

大富豪の御曹司 反発して家を飛び出す

ロバートは世界で有数の勢力をほこるイタリア財団・ガルシア家に、父アルバートと母シェリーの間に長男として生まれた。そこで彼は父親に、財団後継者として徹底した英才教育を施されたのである。

しかし、そんな父親の敷いたレールをたどるのではなく、自分自身で運命を切り開きたいと考えはじめたロバートは、父の友人であるタクマ・サカザキがアメリカの片田舎で開く道場に入門し、そこで極限流空手を磨いていった。

天性の格闘センスを持ち合わせていたロバートはメキメキと頭角を現し、数ヵ月後単身修行の旅に出るにまで成長したのである。

リョウとの出会い ユリの誘拐

ストリートファイトで腕を磨くロバートは、そこで妹・ユリのために同様に闘いに明け暮れるリョウ・サカザキと再会する。2人は親交を深め、お互いの腕を認めあうようになったのである。

しかしある日、極限流空手と対立する組織にユリが誘拐されてしまう。ロバートはリョウとともに追跡し、無事ユリの救出に成功する。



自分でいってれば世話ないですな

明らかになる組織の影

ユリ誘拐事件から1年、サウスタウンの別荘で過ごすロバートの元に異種格闘技戦「キング・オブ・ザ・ファイターズ」の招待状が届いた。リョウや、極限流空手を身につけ一人前の格闘家に成長したユリとともに参加するも、その大会はユリを誘拐した組織の陰謀であった。

そこでロバートは組織の若き支配者ギース・ハワードと対決し、辛くも勝利を収める。しかし、それは新たなる戦いの幕開けでしかなかった。

グラスヒル・バレーでの3度目の闘い

ギースとの対決から半年後、ロバートは幼馴染みのフレア・ローレンスと再開する。再開の喜びもつかの間、彼女の持つ研究データをめぐる争いに巻きこまれ、ロバートは三たび闘いに身を投じることとなった。

気になるユリとの関係 2人の間の進展は？

登場以来、見え見えなラブコールをユリに送り続けるロバートだが、『龍虎2』の時は、せっかく迎えにいったのに無視されてしまう（ユリED参照）など、可哀そうな場面も見られた。しかし『龍虎外伝』では、ピンチに陥ったところを、怪我しているにも関わらずかけつけたユリに救われ、しかも一緒にヨーロッパにバカンスにいっちゃうなど、いい感じの雰囲気に。

巷でいわれるほど救われない雰囲気はないのだが、まあ、そこは外伝だからとか？ 今後の展開が楽しみである。



若き頃のギース。スーツ姿がかっこいい



藤堂香澄初登場。人の名前は正確に

相関キャラ

リョウ・サカザキ

ロバートの親友でライバル。特にこれといった描写はないのに、貧乏貧乏といわれ続ける龍虎シリーズの主人公。



果たして彼は、一生道着のままなのか？

ユリ・サカザキ

リョウの妹でロバートと恋仲。『龍虎の拳』で見せた繊細な美少女のイメージはなかったことらしい（？）。

タクマ・サカザキ

極限流空手創始者で、ロバートの師匠に当たる。彼が伝説の格闘家ミスターカラテであることは絶対秘密だ。

フレア・ローレンス

ロバートの幼馴染み。亡き父の残した研究データで狙われるはめに。ヒロインなのに設定資料が希少である。


ショートパンツが一部の人に大ウケ

カーマン・コール

ガルシア家に仕える敏腕エージェント。ロバートの父親から命を受け、放蕩息子を探しに向かう。

ワンポイントキャラクターレッスン

ロバート愛するイタリア高級車フェラーリに迫ってみよう！

フェラーリの魅力

跳ね馬エンブレムでおなじみのイタリア車、フェラーリ。エンツォ・フェラーリが生み出したこの車は、今もカーマニアの注目の的である。

フェラーリの魅力といえばシルエットの美しさや、高級感などもあるが、忘れてならないのは、やはりレーシングカーならではの圧倒的なスピードであろう。

フェラーリの生産台数は1年間にわずか4千台でしかない。実に大衆車の1日分程度である。それでもこだわり続ける職人的な製作体制こそ、フェラーリの最大の魅力ではないであろうか。

創始者エンツォ・フェラーリ

創始者エンツォ・フェラーリは、1898年に中部イタリアの金属技術者の家庭に生まれた。21歳にアルファ・ロメオのレーシングドライバーでデビューし、30歳に自分のレーシングチームを設立。チーム解散後は製作に従事。50歳の時に自らの名前を冠したフェラーリ社を設立した。

エンツォは頑固で自分の評判に敏感な性格だった。それゆえに妥協を許さず、特権色の強いこの車を生み出すことができたのであろう。彼は1988年にこの世を去った。

フェラーリを支えた3人の天才

フェラーリが名声を得るにあたり、多くの天才エンジニアたちの力があったことはうまでもない。ここでそのうちの3人を紹介しよう。

まずは21歳でアルファロメオの設計コンテストで入賞し、天才とうたわれたジョアキーノ・コロンボ。彼の設計によるV12気筒エンジン搭載のティーポ125の登場で、フェラーリは一躍その名を世に知らしめたのである。

コロンボのあとを継いだのが航空機エンジンの設計師、アウレリオ・ランプレーディ。彼はコロンボのエンジンをもとにノン・スーパーチャージャーの4.5リッターのV12気筒エンジンを設計した。

そして70年代に登場したマウロ・フォルギリエ。彼はおもにF1エンジンを手がけ、そのマシンは数多くの優秀な記録を残した。ただし、彼の設計はボディをまったく考慮していないことも多く、ある意味ではもっともエンツォに似た人物かも知れない。

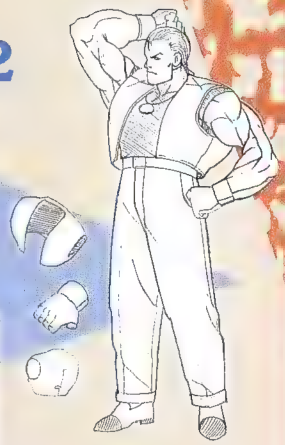
独善的といわれるエンツォだが、彼の優れた点は、優秀な人材を集めその才能を引き出すところにあったのかも知れない。エンツォのカリスマと数々の天才エンジニア、彼らによってフェラーリは現在まで支えられてきたのである。

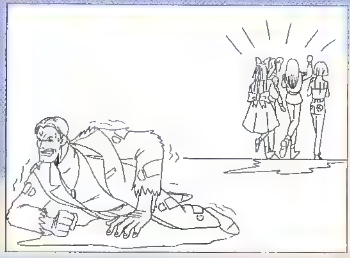
〈参考文献〉広田民郎著『クルマの歴史を創った27人』（山海堂）　内田盾男著『ラ・ミア・マッキナ』（二玄社）　いのうえ・こーいち著『自動車趣味図鑑3 フェラーリ512TR』（ソニーマガジンズ）　徳大寺有恒著『最新・間違いだらけの外国車選び』（草思社）

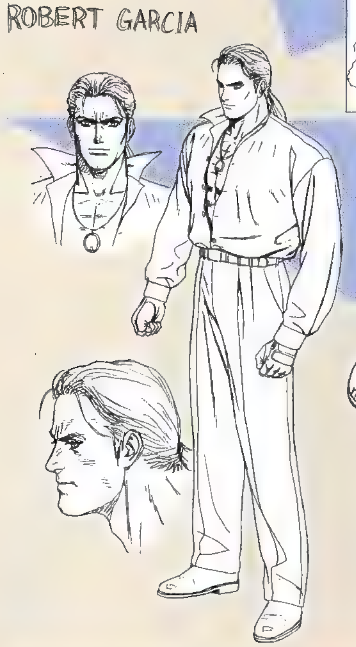
設定原画



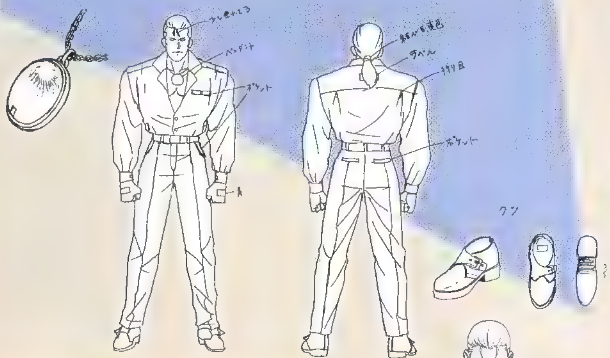
龍虎の拳2
（CV/稲毛一弘）

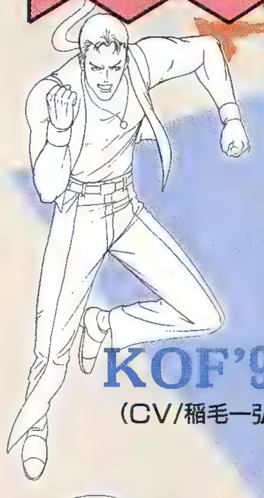




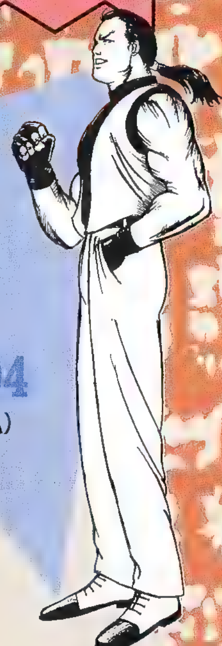


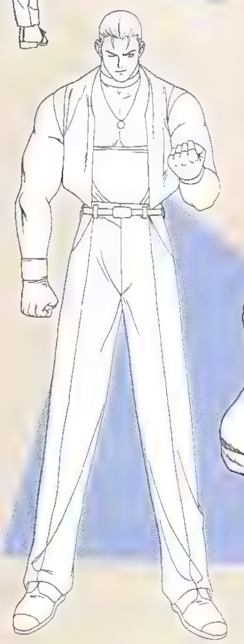
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
（CV/小市慢太郎）





KOF'94
（CV/稲毛一弘）







KOF'95
（CV/稲毛一弘）

デザイナー様からの一言

イキでシャレた空手マン…。それがロバート・ガルシアをデザインする上で企画からいわれたコンセプトでした。

しかし、それは思ったよりも難しい作業でした。ブルース・リーのようにジャージを着こなすのはどうか？　あるいはタキシードで…あかん、キングとかぶるやん…。そんなこんなでろくなアイディアも出ずに1週間が過ぎ去ろうとしていたその日…ついに彼と出会ったのです。

ニヒルながらも情熱的、クールなふりして熱血漢、そして男らしいアゴ割れ…。もう、モデルは彼以外には考えられませんでした（Q&A参照）。それからは、次から次へとイメージがあふれ出しデザインイメージができ上がったのです。

最終的にこだわったところといえば、アゴ割れを残すか迷ったところです。男らしさの象徴だったので『龍虎』で入れたのですが、『2』からは男前キャラを全面に出すため、やめてしまいました。色々あったけど、思い入れの強いキャラなので今後も末永く愛してあげてね。

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q ロバートのモデルになった人物はいますか?

A 俳優のスティーブン・セガールがモデルです。

Q 趣味は「車のコレクション」とありますが、何台くらい持っていますか?

A やはりイタリア車が中心です。数よりも質を選ぶため台数はさほど持っていません。代金は財団持ちだとか…。

Q フレア・ローレンスとその後再会したということはありますか?

A ありません。

Q 極限流道場門下生の間のロバートの評判は?

A 道場に顔を出すことは非常にまれであるため、門下生もその隠された実力はよく知らないようです。

Q なぜ関西弁をしゃべっているのですか?

A イタリア語の話す感じが関西弁のそれに似ているというところから、関西弁として表現しています。実際には関西弁（日本語）ではなく、イタリアなまりの英語で話しています。

特選メッセージ

龍虎の拳
●勝利メッセージ
・ヨッシャ!なんぼでも相手になったんでぇ!!

龍虎の拳2
●ステージクリア・メッセージ
・悪いなあ。結局わいが勝つようになってねんなあ。

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
●クリアメッセージ
・親父さんのことはわいもリョウも知らへん。力にはならへんで。(VS香澄)

KOF'94
●勝利メッセージ
・ユリちゃん、ええかげんにしとかんと、その内ケガするで!(VS女性格闘家チーム)

KOF'95
●勝利メッセージ
・お前等ホンマひねとんなあ! 世間斜めに見とったらおもろないで!(VSライバルチーム)

KOF'96
●勝利メッセージ
・格闘家でよかったのお。そやなかったら、ただの放火魔やで!(VS主人公チーム)

KOF'97
●勝利メッセージ
・よっしゃあ!

KOF'98
●勝利メッセージ
・さすがは師匠達や。ワイら負けるか思て冷や汗かきましたわ。(VS親父チーム)



エンディング



今回のロバやん、実にモテモテでうらやましいぞー



格闘家デビューしたばかりのユリの肘がクリティカルに



このあとすかさず「to be continued…」って、おい!



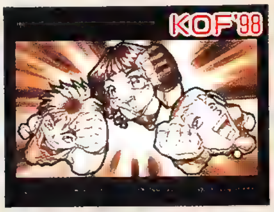
人の話は最後まできちんと聞きましょう



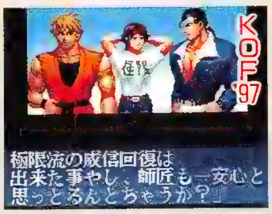
前作と同じオチ。ホント、同情しちゃいますな



格闘家に休息はない…と聞くと聞こえはいいけどねぇ



何だかんだいってもいいトリオです



今初めて、ミスターカラテの正体が明かされる!

次号予告

次号のキャラクターテキストは『龍虎』で登場し、派手な衣装と両手に美女で男の野望を触発してやまないMr.BIGの魅力に迫る。(頭部も含め)きらびやかなことこの上ない彼の生活とは、果たしてどのようなものであろうか?

必殺技一覧

	龍虎の拳	龍虎の拳2	龍虎の拳外伝	KOF'94	KOF'95	KOF'96	KOF'97	KOF'98
●必殺技								
龍撃拳(りゅうげきけん)	○	○	○	○	○	○	○	○
龍牙(りゅうが)(ビルトアッパー)	○	○	○	○	○	○	○	○
飛燕疾風脚(ひえんしっぷうきゃく)	○	○	○	○	○			
幻影脚(げんえいきゃく)	○	○	○	○	○			
覇王翔吼拳(はおうしょうこうけん)	○		○	○	○			
飛燕龍神脚(ひえんりゅうじんきゃく)		○	○	○	○	○	○	○
極限流連舞拳(きょくげんりゅうれんぶけん)		○						
極限流連舞脚(きょくげんりゅうれんぶきゃく)					○	○	○	○
飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)						○	○	○
龍斬翔(りゅうざんしょう)			○				○	○
●超必殺技								
龍虎乱舞(りゅうこらんぶ)	○	○	○	○	○	○	○	○
覇王翔吼拳(はおうしょうこうけん)		○				○	○	○
無影疾風重段脚(むえいしっぷうじゅうだんきゃく)							○	○

さかなのさんぽ

vol.33
生駒治美連載

生駒治美が、ありのままの自分の姿を語ってくれるこのコラム。いつも楽しい話をしてくれる治美姉。みんなも一緒に楽しく読んでね♡



ナコルル
『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』
©SNK 1998



楽しい企画が盛りだくさん! 生駒の今年の野望とは!?

生駒治美 いこまはるみ

2月5日生/大阪府出身/A型/B80・W58・H86/趣味:スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『ひみつのアッコちゃん』カン吉、『ムチッ子物語』テントウムシ花子、『発明BOY カニパン』ナッツ、『おじゃる丸』金ちゃんでも活躍中。SNKラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

今年の野望はカルタ大会にねおちゅぴリング

新年あけましておめでとう。いよいよ世紀末の1999年がはじまりましたな。世紀末というと、この世の終わりみたいな固定観念があるのでありますが…。まあもうなってしまえば、どーんとこい的に開き直ってしまいますな。でも、ノストラダムスの大予言や地軸説は当たるのかなぁ。半信半疑な私ではありますが、どうせならドラマチックな最後を迎えたいです。

ってなわけで、今年の野望は何にしよう?

やっぱり『ねおちゅぴ』関係でやりたいのは、まず〝全国ねおちゅぴカルタ大会〟ですな。本当は名古屋公開録音の時にやりたかったけれど、いろんな事情でできなかった(名古屋のみんなごめんね)。

それと、〝ねおちゅぴリング〟。私らが最初に不幸の手紙の要領で、「おねえとけいちゃんは今日も焼肉を食っていました」みたいな簡単な文をちゅぴらーさんに送りつけんねん。ほんなら、ちゅぴらーさんは3日以内に別のちゅぴらーさんに、その文の続きのストーリーを考えて送らなあかんねん。

ラジオ界に衝撃を与える企画をやりたい!!

そうやって、その手紙はどんどん全国をまわって、ちゅぴらーさんの手に渡るわけさ。最終的には「ねおちゅぴリングを送り返せー!」の徴収で、番組に戻ってくるのである。そして晴れて1冊の本となる。どうどう、めっちゃ面白い企画やと思うんやけど。前に1周年企画で新コーナーを考えてる時に思いついて、「絶対やりたい」と思っていたのだ。ぜひとも今年は、こんなラジオ界に衝撃を与えるような企画を立ち上げたいですな。

そういえば去年は〝公録〟やら〝生ちゅぴ〟やら、いろんな体験をさせてもらって、本当に楽しかったからね(その話はまた今度するけど)。

だから今年は世紀末やし、劇的な演出で、イベントにも挑戦していく覚悟が必要だな。一応〝生駒・神谷ビル乗っ取り、犯人を捜せ! びっくり生放送!〟とか、〝カムイコタン公録〟など、ネタは考えてんねんけど。

実現するかはやまやま次第。お願いしーよおっと。

それから、私生活での野望は、小笠原諸島とカリブ海に旅したい。もちろん、最大の目的はイルカに会いにいくことだ。小笠原諸島は、一度ファンの方から「旅にいってきました」とハガキをいただいて、すっかり惚れこんでいた場所。

そして夢は広がりイルカ旅行と海外遠征

私はときどき、無償に自然が恋しくなる時があるのだ。そんな時は近くの山にいって、木々の香りをかぐと落ち着く。多分、都会生活だけでは生きていけない体質なんだろう。

だから、いまだに2日間かけて、船でしか移動できないこの場所は、あこがれの土地だ。多くのイルカが戯れていて、人間に汚されていない自然が残っているらしい。1ヵ月ほどのんびりとダイビングしながら、イルカの生活を海の中から観察するのが夢ですな。

そういった意味で、カリブ海も絶好のロケーション。ここなら半年ぐらい住んでみないとだめだな。イルカが友達として認めてくれないもんね。そうなると、水中カメラも練習しなきゃ。ああ、忙しくなりますな。夢は広がるどこまでも。いつかそんなイルカ旅行を実行したい。私にとって、旅は心の肥やしだからね。

それと、山中湖収録第2弾をぜひやりたい。この間のは、楽しむ余裕がなかったからね。だからみんなが楽しめるように、やっぱり余裕を持って海外! これだと急に帰れないし、出演者もスタッフも取材陣もお客さんも、みんな楽しめる。てなわけで、〝海外公録&DJSライブ〟と、粋にまいりましょう。

みんな、今から海外資金調達のため、貯金じゃー!!

ちょっとひとやすみ…

Q 生駒さんがもし男だったら、どのキャラが好みですか?

●PN/秋本零(愛知県)

A 私がもし男だったら、好きな女性のタイプは、顔はマリーちゃんみたいな涼しいさわやか系で、性格はテリーさんみたいな三枚目でお茶目さん。そして、竹を割ったようなあっけらかんとした人がいいな。今のところ、SNKキャラの中にはいないのだ。どちらかというと『こどちゃ』の沙南ちゃんか風花ちゃんタイプ。うるさそうだけど、友達感覚でつきあえそう。ねぇねぇ、こんなキャラも作りましょうよ。

生駒治美への質問を募集するぞ! 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK!

採用された方には、生駒治美のサイン入りポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ2月号」係

おハガキ、待ってます♡

Hello, Goodbye

安井邦彦連載　Vol.31

PROFILE　安井邦彦

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5～6年
<声優としてのキャリア>
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、KOF京）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：『あずきちゃん』、『ガサラキ』他
海外ドラマ・映画：『ER緊急救命室』『ビバリーヒルズ青春白書』他



1年で一番寒い季節 庵の冬のすごし方は…？

八神庵役声優・安井邦彦が贈る、元気一杯連載コラム！　寒い冬が好きだという安井さんが考えるところの、庵の冬のすごし方とは…？　さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへご案内～。

一番寒いこの頃… 新しい年のはじまり

みなさん、こんにちは。新しい年になりましたね。今年もこの〝Hello、Goodbye〟、よろしくお願いします。

さて、新春とはいえ冬はまだこれから…。特にこの1月、2月が1年のうちでも一番寒いような気がするのですが、みなさんはいかがですか？

以前にもお話ししたと思うのですが、僕、なぜか寒い冬は好きなんです。まァ、程度はあると思うのですが、冬はやっぱりそれなりに寒くて、吐く息が真っ白になって、外気に触れる肌（特に顔）がピリッ！　としまらないとつまらなくて…。でも顔がしまらないのは生まれつきかも、ハハハ。

それにまた、寒い冬の夜は星がきれいでね…。オリオン座もすばるも北斗七星もこうこうとさえ渡って、しばらく見とれてしまうこともしばしば。

「ハーッハッハッハーッ！　そのまま死ねぇッ！　くだらんッ！」――突然ですが、庵に笑われてしまいそうですね、ハハハ。

がまん強い庵ならば こうやって冬をすごす？

でも庵って冬はどうやってすごしているんでしょうね？　だいたいKOF自体がいつも夏に発表されてるから、庵も〝夏男〟の部類に入るのかしらん？　だから、もしかしたら冬は苦手なのかしらん？

いやいや、そんなはずはないでしょう。名前が〝庵〟というぐらいだから、それこそすきま風の吹き抜ける粗末な〝いおり〟で、時々座禅でも組んでたりして…？　また、暖房とか冷房とか、そんなものとも無縁なような気がしますねえ、彼は。体強そうだから…。

まァ、かつてDJステーションの中の設定で、不知火舞ちゃんと一緒に、凍った池の上でブルブルガタガタ震えているというのはありましたが、やはり基本的には庵はがまん強く、ストイックだと僕には思えます。きっと真冬でもあの胸のはだけた〝イキ〟なスタイルで、一応コートははおるけれど、わりと薄着でね。うん。

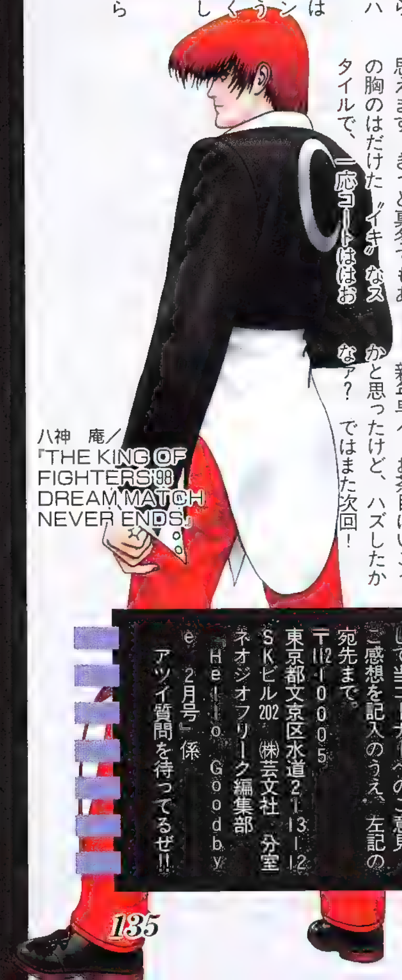
ストイックな庵には 暖房器具もストイックに…

で、彼の家にはなぜかストイックな暖房器具、火鉢（ひばち――知ってる？）が置いてあったりしてね、フフン。ほんでもって、お正月にはその火鉢でもちを焼いて食うんです、奴は。うまいんだなあ、これが。

余談ですが、火鉢の火力の元でもあります炭火には不思議な力がありまして、するめでも食パンでも何でも、電気やガスの炎で加熱したのとはひと味もふた味も違ったおいしさを引き出してくれるんですよ。ほら、炭火焼肉とか炭火コーヒーなんてのもあるでしょう？

いやあ、お正月だからというわけではありませんが、古きよき日本の文化に感謝したいですねえ。〝火鉢〟、うん。みなさんのお宅にも、おひとついかが？　なんちゃって、ハハハ…。

新年早々、お茶目にいこうかと思ったけど、ハズしたかなァ？　ではまた次回！



八神　庵／『THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS』

安井邦彦のおヤスイ御用だ！II

Q：今までに色々な人物を演じられたと思いますが、まだ演じていない、こんな役柄をやってみたいというのはありますか？
●小柴祐美子さん（神奈川県）

A：まだ演じていない役柄で、やってみたいもの…？

フフフ、よくぞ聞いてくれました。私がまだ演じたことがないうえにやってみたい役柄というのは、悪役でも敵役でもほのぼのパパでもない、物語の主人公、つまり愛と正義のヒーローだアッ！

別に「燃えたろ？」なんてセリフはいわなくてもいいけど、後輩に慕われ、優しい彼女のいるさわやか（？）な好青年みたいな役というのも、一度やってみると面白いかもしれないですねえ、ハッハッハー！　そのまま死ねぇッ!!

でもまァ、人にはそれぞれ向き不向きがあるから、ご愛嬌程度にやらせていただければ、てな感じでございます。ハイ。

安井邦彦への質問を募集するぞ！　採用された方には、安井邦彦サイン入り八神庵ポスターをプレゼント!!

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
『Hello Goodbye 2月号』係
アツイ質問を待ってるぜ!!



シリーズ企画

イラスト講座

第11回講師▶ 硝音あや

プロフィール

●出身地：東京都品川区
●好きな漫画家：あだち充、浦沢直樹、田村由美
●好きな画家：ターナー、クリムト
●好きなイラストレーター：SNKの方々
●趣味：漫画（笑）
●特技：…マンガ
●好きな画材：シャープペン

投稿者の役に立てることを日々考えひたすら突き進む『イラスト講座』!! 講師のリクエストも随時募集してますので、ご一報くださいね♡

さてさて、今回の講師は本誌関係では初登場ですが、他社アンソロジーなどでは大活躍中の硝音あや先生の登場です♡

漫画に対してすごく憧れを持ってました

――イラストや漫画を描きはじめたきっかけは何ですか？

「小学校の頃、お友達が描いているのを見て衝撃を受けて、見よう見まねで描きはじめました。

親が厳しくて、漫画を買うことが許されていませんでしたので、友達の家にいった時など一生懸命読みました。交換日記などをしはじめると、一日に何ページも描いたりしていたので、可愛いノートではらちがあかず大学ノートに描きなぐってました。

コマ割りをしてストーリーを描いたのは中2くらいでしょうか？

とにかく、環境が描くのに適していなかった分、漫画に対してものすごく憧れを持っていました。世の中にこんなキレイな絵があるんだな…と。

友達の中で一番下手っぴだったので、上手くなってほめてもらいたい一心で描いてましたね。今でもその延長です」

――ペンネームの由来は？

「今のものは高校生の頃つけたと思うのですが…。それまでのものは当時流行っていた男っぽいPNでしたので、反動で可愛らしく『あや』と本名のもじりでつけて、硝音は、ガラスのものと音楽が好きだったので当て字で…。

『しょうおと』とそのまま読むのですが、親が初めて見た時に〝しょうね？ お前根性が悪いからな。そのままの名前だ〟といわれました（苦笑）。しょうおんさんという方も多いです」

世界とロマンがあるのが理想です


キャンソン紙、Dr. マーチン使用


紙はアルベリオ、着色はDr. マーチン使用

キャンソン紙、ガッシュ、Dr. マーチン使用




12月をイメージしたイラスト。キャンソン紙、Dr.マーチン、コピック使用



夏のイメージのイラスト。キャンソン紙、Dr.マーチン、ガッシュ使用

——影響を受けた漫画家、イラストレーターは誰ですか?

「あげはじめるときりがないのですが、おおもとは何を隠そう宮崎駿作品です。初めてのめりこみ、写し絵したりムックを買ったりしました。驚かれますが最初はあーいう絵だったんです。ですから昨年もののけ姫のエッセイを某誌で描かせていただいた時は久久の模写で感慨深かったです。

画材などは学生時代に少しだけいっていたアシスタント先で学びました。赤石路代先生のところでもよくしていただきまして…。今話題の『PA』も何度か手伝わせていただいたことがあります」

——漫画や絵を描く時に意識していることは何ですか?

「変な考え方かもしれませんが、基本的に乙女心（もしくは男心）をくすぐるものを描こうと思って描きます。分かりやすく、面白味があり、目的にそったものを、ということと、漫画でも絵でも世界がありロマンがあるのが理想です（笑）」

——漫画や絵を描く上で目標にしていることは何ですか?

「思い描く通りに紙にのせたいです。人を感動させることかな…、目標は」

ネタは孤独に自分会議で思案

——漫画のネタはどうやって考えますか?

「普段から描きたいものはメモしておくのですが、それが使えない場合はまず今回のポイントとテーマから考えます。自分会議です。〝〜だったら面白いかも〟〝〜という手もある〟と最初に大まかに考えた骨旨に肉づけしていきます。

基本的に起承転結は守りますのでそれでしっかりと原型を整えて飾りつけをする、という感じですね。でも時々裏技でぼんやりとネタの神様が降りてくるのを待つことのあります。運よく降りてきた時の私はちょっと危いです」

——構図やポーズはどうやって考えるんですか?

「全体のバランスを一番に考えます。デッサンは…、あまり厳密に考えない方なので勉強中ということにさせていただいて…。服や髪で流れと空気を作るのも好きですね。見て、一瞬インパクトと、長く見られる深みが欲しいところです」

——画材は何を使ってるのですか?

「まず0.3㎜のシャープペン（芯はB）で描いて、ペンはゼブラのGペン、スクールペン、丸ペンをそれぞれ2本、計6本置いて作業します。同じペンでも状態で線が変わるので…。モノクロのインクはカイメイドローインク。

ベタはゼブラの小筆、コマの枠線はロットリングの0.8、ホワイトはDr.マーチンのペンホワイトです。

トーンは基本はI-Cとレトラ。これは鬼のようにありまして、多分現存するトーンの90％近くは網羅しているのではないでしょうか。

カラーは主線はホルベイン、紙はキャンソン、アルベリオ、コットン。カラーインクはDr.マーチン主体。着色は何でも使います。コピック、色鉛筆、パステル、ガッシュ、カラートーン何でも使います。しかも一枚のイラストで全部使ったりしますのでめちゃちゃやですね」



和風な庵のイラスト。キャンソン紙、Dr.マーチン使用

自分の描くものに誇りと愛と反省を…

——どうしたらイラストがうまく描けるようになると思いますか?

「今までの講師の皆さんがいいことを書いているので、私は裏技というか細かいテクを。

色は明るめで目を引くものを使いつつ、ホワイトを効果的に入れましょう。いわゆるヌキなのですが、髪、目、服にホワイトを入れると輝きが出て印象が違います。また人物と背景の間にホワイトでフチをつけると人物が浮き出ます。

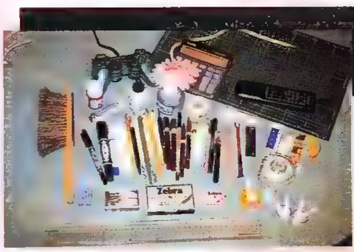
時間をかけていい絵を描いてくださいね。私もがんばります」

——投稿して掲載されるコツなどを教えてください。

「どうしたらなんでしょう…（遠い目）。とにかくたくさん描くことです。いいことはたくさん吸収すべきですが、あまり丸真似はせず、自分の描くものに誇りと愛と反省を持って挑みましょう。

あとは自論ですが絵に人柄や精神状態は出ます。内面を磨くといいかもしれません」

仕事場&画材紹介



モノクロの道具。一見関係なさげなものも描くためには必要なものらしい…



Macの部屋。最近G3を購入しMacでの着色もするようになったらしい…



仕事部屋。テーブルのまわりに必要なものをそろえてある。



カラーの画材は使いやすくまとめて棚に並べてある。コピックの揃い方に脱帽

ワンポイント お絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのかは気になるところ。ここでは講師の方のイラスト制作過程を大公開！　これを参考にして、君の絵もレベルアップさせよう！

今回の使用画材

カラー使用画材：ホルベインカラーインク（黒）、ドクターマーチンカラーインク、コピック、水筆、フリスケットフィルム、ジェットスプレー（白）、フキサチーフ
紙：アルベリオ

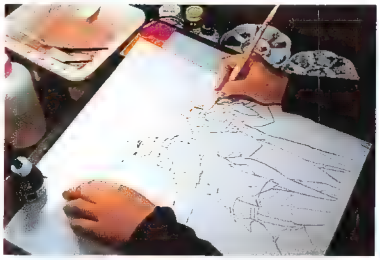
1 下絵・ペン入れ

まずざっと配置と構図を何パターンか描き、全体のイメージを決めます。今回はスタンダードな感じで2人を並べました。

次に勢いよく人間を描き、細かいところを決めます。それをトレースしつつ線を決めて下絵を仕上げます。ペン入れは、下絵をさらにトレースしつつやります。人物の大きさや構図の変更は、コピーで微調整しながらが便利ですね。

インクは、主線をしっかりするためにホルベインのブラックを使いました。ペンは力をかけると紙を引っかけてインクが飛ぶので、Gペンと丸ペンとスクールペンを場所によって使いわけて適切な線の太さを出します。





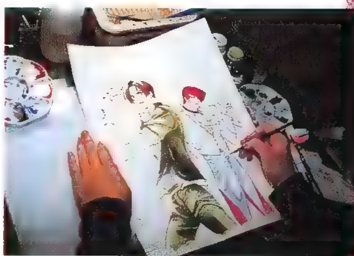
ペンの使い分けによってインクのはねを防ぐ

色付け 2

色を塗る前に、紙全体に水を塗っていきます。これは、紙の水分吸収を緩やかにするためで、この後もインクをのせる前にこまめにその部分部分を必ず湿らせます。表面に水が見えなくなっているくらいの濡れ具合が塗り時です。

まず、色彩の鮮やかなカラーインクで塗っていきます。





色に深みを出すためになるべく混色してインクを使うとのこと

薄い色から塗るのですが、描く右手で絵の具をひっぱらないように、左側から塗っていきます。できるだけ、混色で深みのある色にしたいのですが、むらを避けるためにあまり何度も筆を入れたくもありません。そのために、シャツなどはまず薄い青でうすく塗って、それが乾く前に紫でアクセントをつけていきます。

学ランは、インクはベースと考えて、緑色でおもに明るいところ（白いところ）を意識したグラデーションを作ります。このあと、灰色や茶色のコピックで深い色のメリハリをつけていきます。

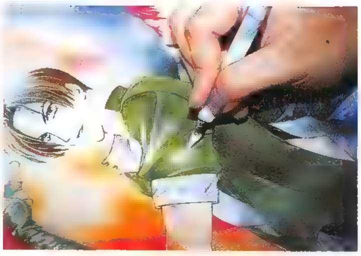
ホルベインで描いた主線は、アルコール（コピックの溶剤）に溶けてしまうので、巧みによけましょう。

塗り終わったらフリスケットフィルム（マスキングフィルムより使いやすいです。高いけど）で人物をカバーし、コピックのエアブラシと白のジェットスプレーで炎を作ります。フリスケットをはがしながら、人間にも少し吹いてあげるとバックとなじみます。



コピックでホルベインが溶けてしまうので注意が必要

その後、ペンでホワイトと黒を入れてメリハリをつけて終わりです。飾りにホワイトを飛ばすとキラキラして楽しいですね。完成後必ずフキサチーフを吹いて、画面を定着させましょう。



目などの細かいポイントにホワイトを入れてメリハリを！

PRESENT!

今回制作したイラストを、抽選で1名様にプレゼント！　ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、記事の感想をご記入のうえ、
〒112-0005
東京都文京区水道2-[illegible]
SKビル202　(株)芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「イラスト講座・瑞音あや先生イラストプレゼント係」まで。
締切りは、2月9日必着。発表は4月号にて。なお、このプレゼントに当選すると、他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。
12月号の当選者は、東京都の宮下須美子さんです。おめでとうございます！

新年 あけましておめでとう。

今回のスペシャルコミックは今年のKOFを大胆にも大予想!!　次の敵は宇宙人!?　なんちて♡



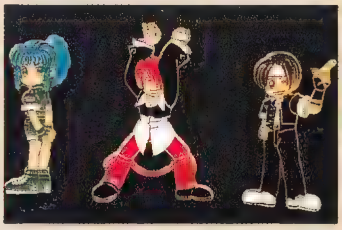
ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

ここに掲載されている商品の販売期間は2月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。
在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

NFオリジナル KOF'98 ピンバッチセット

このピンバッチが買えるのはNFだけ!



第7回ネオジオキャラ人気投票にてNF読者に選ばれた上位3キャラが、ピンバッチになったぞ!
イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ!!
3種類1セット

価格：2,625円
送料：D(送料一覧表参照)
商品番号：PB−NO−01

ネオジオフリーク バレンタインデー スペシャルイベント チケット

NF主催のスペシャルイベント開催!
多数のご参加をお待ちしています!!



●お1人様何枚でもOKです。
●数がなくなり次第、締め切らせていただきます。ご予約の電話はお早めにお願いします。
●キャンセルはできませんのでご了承ください。

※詳しくはP113をご覧ください。

価格：3,675円
送料：500円(何枚でも同じ)
商品番号：TK−BSI

'99年NF特製新春福袋

お楽しみ福袋で新年の"福"をゲットしよう!!

●お1人様1個限りです。
●数がなくなり次第、締め切らせていただきます。
●キャンセルはできませんのでご了承ください。



価格：1,260円
送料：E(送料一覧表参照)
商品番号：FB−NF

商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(『申込方法』参照)。※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

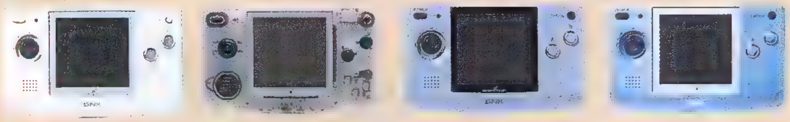
申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所 ②氏名 ③電話番号 ④商品名と商品番号 ⑤数量 ⑥商品と送料(手数料)の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料(手数料)の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料(手数料)の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 株芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ネオジオポケット

ついに発売されたネオジオポケット！
8種類のカラーバリエーションの中から、君のお気に入りをゲットしよう!!



❶プラチナホワイト　❷クリスタルホワイト　❸プラチナシルバー　❹プラチナブルー



❺カーボンブラック　❻カモフラージュブルー　❼カモフラージュブラウン　❽メイプルブルー

希望する番号を必ず明記して下さい

価格：各8,190円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：HD-NP-01

ソフト

●ポケット格闘シリーズ
サムライスピリッツ!
価格:4, 725円(12月25日発売)
商品番号:SSP−NP−01

●ポケット格闘シリーズ
キング・オブ・ファイターズR−1
価格:4, 725円
商品番号:SR1−NP−01

●ポケットスポーツシリーズ
ベースボールスターズ
価格:3, 990円
商品番号:SBS−NP−01

●めろんちゃんの成長日記
価格:3, 990円
商品番号:SMS−NP−01

●通信四人打ち　どこでも麻雀
価格:3, 675円(発売日未定)
商品番号:SDM−NP−01

●ポケットカジノシリーズ
ネオ・チェリーマスター
価格:5, 040円(12月25日発売)
商品番号:SNT−NP−01

●ポケットスポーツシリーズ
ネオジオカップ'98
価格:3, 990円
商品番号:SR1−NP−01

●ポケットスポーツシリーズ
ポケットテニス
価格:3, 990円
商品番号:SPT−NP−01

●将棋の達人
価格:3, 675円
商品番号:SST−NP−01

●連結パズル　つなげてポンッ!
価格:3, 675円
商品番号:STP−NP−01

周辺機器

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1, 575円／商品番号：ASK−NP−01
対戦する時に必要な、接続するためのアイテム。

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1, 575円／商品番号：AAA−NP−01
ハードとは別売りの電源アダプタ。

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1, 050円／商品番号：ASH−NP−01
周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン。

上記ソフトとアクセサリーの送料：D(送料一覧表参照)

周辺機器

SOLD OUT!!

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格：[illegible]890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-[illegible]
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格：2, 730円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格：2, 310円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1, 260円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

SOLD OUT!!

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格：[illegible]260円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-MAV-0[illegible]
音声端子[illegible]つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3, 675円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

草薙　京ジャケット
価格：36, 540円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J-KYO-01
サイズ：S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京グローブ
フリーサイズ
価格：10, 290円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：G-KYO-01

八神　庵ジャケット
価格：31, 290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J-IOR-02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

八神　庵ロングシャツ
価格：20, 790円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：L-IOR-02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

ナコルル&リムルル　プールリールキーホルダー
キャラクターのイラストつきキーホルダー。

価格：945円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PK-NR-01

Tシャツ
●ナコルル&リムルル
商品番号：TS-NR-01
●蒼月&火月
商品番号：TS-SK-02
価格：各2, 625円
送料：D（送料一覧表参照）
サイズ：M・L
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京ピンバッチセット
価格：1, 050円
送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B-KYO-01

キャラクターシューズ
●ナコルル靴
商品番号：SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号：SH-RIM-02
価格：15, 750円
送料：F（送料一覧表参照）
サイズ：23.5cm・24.5cm
（希望サイズを必ず明記）

リムルルコスチューム
上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

価格：52, 290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：CS-RIM-01
サイズ：L（Mサイズは売り切れ）

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

SNKオフィシャルテレホンカードコレクション

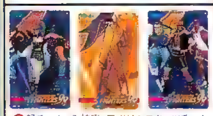
❶餓狼・真吾・サイコチームの3枚1セット
❷怒・庵・アメスポチームの3枚1セット
❸オロチ・京・おやじチームの3枚1セット





❶餓狼伝説チーム・矢吹真吾・サイコソルジャーチーム

オリジナルCDケースに入った豪華3枚組!



❷怒チーム・八神庵・アメリカンスポーツチーム



❸オロチチーム・草薙京・おやじチーム

どのセットを希望するか必ず明記してください。

価格：各セット4, 179円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：TL-KOF-01

送料（手数料）一覧表

A=いくつでも300円
B=1セット100円、2セット以上200円
C=2セットまで500円、3セット以上800円
D=1セット500円、2セット以上900円
E=1セット700円、2セット以上1, 000円
F=1セット1, 000円、2セット以上1, 500円
G=1セットにつき1, 000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2〜3日、郵便振替では5〜6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2〜4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで

【通販専用電話番号】☎03-5395-9513
ネオジオフリークサービス部
受付け時間　PM1:00〜PM5:00(土日、祝日を除く)

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

3



幕末浪漫第二幕 月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜ポスター／5名（SNK）

2



KOF'98 ポスター／5名（SNK）

1



SNK1999 カレンダー／20名（SNK）

5

SNK Illustrations（非売品）／3名（SNK）



4



ナコルル目覚まし時計／1名（SNK）

新春特別企画　声優サイン色紙（各3名）

6 野中政宏　7 安井邦彦　8 子安武人　9 モンスター前塚
10池澤春菜　11弓雅枝　12橋本さとし　13曽木亜古弥
14石井康嗣　15金月真美　16結城比呂　17中村大樹
18コング桑田　19南かおり　20生駒治美　21神谷けいこ
22一条和矢　23水津光司　24橋本潤　25西川葉月
26麻績村まゆ子　27氷上恭子

応募の決まり

綴じこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは2月9日必着。発表は4月号（3月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク12月号プレゼント当選者発表

①ネオジオポケット本体＋体験版ソフトセット
浅野達彦・岐阜県／市場憲吾・宮城県／岸寛幸・神奈川県／井原真介・福岡県／豊嶋貴宏・秋田県

②ザ・キング・オブ・ファイターズ京 PS版ソフト
竹田淳彦・石川県／吉村宗章・岩手県／内藤芳明・静岡県／湊由衣・秋田県／西村郁美・京都府

③キング・オブ・ファイターズR-1ポスター
阿部正央・福島県／白田みゆき・岡山県／河口剛史・奈良県／大髙紘・茨城県／濱田俊彦・福岡県

④めろんちゃんの成長日記　ポスター
河本健吾・鳥取県／落合秀樹・愛知県／細田佳延・島根県／塚辺大・福岡県／藤宮蘭・宮城県

⑤マネーアイドルエクスチェンジャーPS版ソフト
松原和也・兵庫県／石川雄二・神奈川県／坂本智志・山口県

⑥マネーアイドルエクスチェンジャーポスター
岡部知行・神奈川県／岩津幸司・岐阜県／大谷和己・栃木県／村山恒之・神奈川県／工藤健・神奈川県

⑦ビーストバスターズセカンドナイトメアーORIGINAL SOUND TRAX
斉藤俊明・神奈川県／前川敦志・三重県

⑧CDポーチ
佐藤勇介・岩手県／飯田一紀・福井県／池尻一也・福岡県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ



イラスト/RURU

ストーリー/RURU&稲葉祥子



つづく

NEO・GEO FREAK 3月号予告

次号は2月9日発売　定価590円（本体562円）

餓狼伝説 WILD AMBITION
全キャラ技解析＆システム詳報

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜
全キャラ対CPU戦攻略／連続技

KOFデータファイル Vol.5
またしても新しい秘密が…！

◆第12回イラスト講座
講師／きがわ琳

◆キャラクターテキスト
Mr.ビッグ
（龍虎の拳シリーズ）

◆連載コミック
KOF炎の不条理劇場
SNK宣伝課中村はんの"今日もタルいわ"

◆声優連載コラム
生駒治美〜さかなのさんぽ
安井邦彦〜Hello, Goodbye

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　2月号
1999年2月1日発行（毎月1回・1日発行）
第5巻第2号　通巻45号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12SKビル202
TEL03-5395-6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／新井正信，林由貴恵
●編集スタッフ／脇田明美，小野省悟，片山恵子，稲葉祥子，上原朋之，中嶋竜，山﨑誠，伊藤明照，池田知之
●攻略スタッフ／修羅騎士　鷹，蒼炎闘士ゆーち，DSP-たろりん，モリスケ，奥女中秀麿，ハンター改，飲み頃KING，ヒデ本条，ONI-SUZUKI，Kaz　78年式，L.L. terra，まっちー，なも，iLP-ケンちゃん
●制作スタッフ／田原節子，鳥員なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，Faith，杉田デザイン・オフィス，渋川賢司，小野真由美
●サービス部／小林房子
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，梶敏也，作花範男，高井美恵，中川真理子，宮崎有史，井口明，大島剛，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●新年おめでとうございます。今年もネオジオフリークをよろしくお願いします。さて、今年の目標をひとつ。それは〝NF編集部を、秩序ある大人の職場にしよう!!〟です。…ムリだな、やっぱり。　（お年玉欲しい　勝俣）

●明けましておめでとうございます。最近すっかりオモチャジャンキーのお子様27歳ですが、考えてみるとこの編集部に入ってからなんだよな、ハマッたのって。（「ゲリラ」カイト　新井）

●にわかにネコ飼いたい病が再発中。個人的にバリニーズ（オス）超希望♡でも確かあのマンションってペット飼っちゃいけなかった気が…。バレなきゃいいか（笑）。（峠で初日の出　林）

●また新しい年が明けたんですね…。と言う事は、また一つ年を…ははは。まあ、去年はパソコン始めてちょっとだけ成長したし（本当か？）。今年は何始めよう。（初詣で行きたい　脇田）

●また風邪で滅状態。てゆーか、編集部に風邪菌蔓延してるし。どこから広まったんだろうね…。ああっ、年明けからこんなんでいいのか俺。年末楽しかったからいいか。　（寝正月　片山）

●明けまして、金くれ。この編集部、泊まりが多くてお金を使うヒマがないのがいい所（？）。でも買い物したら一気にド貧乏の生活に。…っていう事は、給料安いのかな？（もち肌　稲葉）

●僕に年末年始あったのかな？　…暗い話は置いといて、今年は7月が楽しみですね。果たして世界はどうなる？なんちて。何を恐怖の大王にこじつけるのだろう…。（OTOШИ王　上原）

●この多忙な時期に引っ越しという自分の首を締める愚行。もちろん貯金なんて全然ないぜ！　っていうか、学生に借金するのはもうやめよう。以上、今年の私の目標。（ポール！　中嶋）

●また一年、何もせずに過ごしてしまったような気がする。いい加減、無駄に歳を重ねるのはやめよう…なんて、編集最年少が言ってると背後から誰かに刺され…はっ!?　（新春　山﨑）

●キャベツが高くて死活問題です。クラブで遊ぶ予定のお金がキャベツに吸い取られています。年末年始は『ビーマニ』で代用するとしても、なんとかならんか。　（ダンス　伊藤）

●え一新人です。よろピくネ。しかし年末→新年にかけてイベントづくしな今日この頃。最近サボりがちだったクラブ活動も再開しようと思っている次第であります。　（覚悟　池田）

●ピカ〜！　ピカピカピカピーカァ、ピカピーカ、ピ〜カァ！（あけおめ！とうとうポリゴン餓狼が発表されちまいましたね。でも期待しているのはストIII 3rdなのだ。ぶっ！）。　（鷹）

●明けましてアクセルスピン♡　なぜ、君いるのって？　そりゃバレンタインイベントでラスプーチンに変身するためじゃ！　うぅ〜ん、ライトニング♡…嘘、月華のラストですぅ。（ゆーち）

●ダブルのドラムンベースがあとちっとでクリアできそうな今日この頃、トレイリアが禁止になったよわはは。月華はページが少なくて書き切れなかったことが大量に。すまぬ。　（DSP）

●この号が出る頃には誕生日を迎えて19歳になってます。でも忙しくてそれどころじゃ…。とりあえず、ここで祝っておこう。祝！『ドラムンベース』クリア！っておい…。　（ハンター改）

●ひとひねり足りない人生を送っているような気がする。でもいっか、今年は恐怖の大王が降ってくるって話だし。どんなのが降ってくるかは知らないが。ピカチュウだったりして。　（飲み頃）

●明けましておめでとうございます。はたして今年はどんな年になるのやら…。話はかわりますが、デビルマンフィギュアにはまってしまいました。安いわりにできがいいのだ。（ヒデ本条）

●最近、またセイヴァーをやりはじめたのだが、現役の時よりも強くなった気がする。大阪の彼らは、まだアホみたいにやりつづけているみたいなので、大阪行きが楽しみである。　（ONI）

●新人のまっちーです。最近自分の身のまわりでいろんなことが起こるので体が1つじゃもちません。自分のクローンでもいれば、おいらは毎日パチスロばっかやってるのに。　（まっちー）

NEO·GEO FREAK
1999年2月1日発行(毎月1回・1日発行) 第5巻第2号／通巻45号



雑誌07225-2
T1107225020598